

Número 25 • Año III • P.V.P. 350 Ptas.
MEGA CD - MEGADRIVE - MASTER SYSTEM - GAME GEAR
MEGA force
REPORTAJES
SATURN
LA 32 BITS DE SEGA
EL MUNDO DE LOS ACCESORIOS
PREVIEWS
STREETS OF RAGE 3
BATTLECORPS
DRAGON'S LAIR
ZAPPINGS
DUNE
BILL WALSH'S
POWER MONGER
NHL HOCKEY'94
CJ ELEPHANT FUGITIVE
DOSSIER
LANDSTALKER (1ª PARTE)
00025
8 414237 000160

MEGA force

Nº25
MAYO 1994

ESTE





Sega no deja de sorprendernos: incorporando el nuevo chip VSP, nos llega la conversión de la fantástica máquina recreativa del mismo nombre que te comentamos detalladamente.

Director General de Publicaciones:
Luis Martínez Ruiz

Director:
Jesús Lázaro
Redactores y colaboradores:
Jesús Manuel Montané, Francisco Durán, Mary Connor, Albert Stone, J. Torroja
Diseño: Mario Ruiz
Autoedición: Gemma Diaz, Mario Ruiz

Redacción y Administración:
C/Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona
Tel. (93) 2187831 Fax (93) 2187634

Publicidad:
ELEGEBE, S.L.
Avda. Daroca 29, 2º
28017 Madrid
(91) 3266230

Preimpresión digital: Novoset
Suscripciones: G+J, S.A.
Marqués de Villamagna 4, 28001 Madrid. Tel. (91) 5780375
Fax (91) 5752671
Distribución: G+J S.A.
Impresión: Pantone

© Megapress/Avantgarde Publicaciones
Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción total o parcial sin autorización escrita del editor.
Depósito legal: B-17380-92



Avantgarde Publicaciones
C/Córcega 267, pral. 2º
08008 Barcelona

MES...

26 ZOOM: DELPHINE SOFTWARE

Entrevistamos a Philippe Chastel y Víctor Pérez, dos de los componentes de esta estupenda compañía.

30 DOSSIER: LANDSTALKER

Somos los primeros (como siempre) en adelantarte la solución a las novedades más frescas. Esta vez le ha tocado el turno a Landstalker, del que muchos de vosotros esperábais la solución.

46 REPORTAJE: EL UNIVERSO DE LOS ACCESORIOS

Te presentamos todos los accesorios que tienes disponibles para tu consola.

52 ZAPPINGS:

72 MAESTRO SEGA

No te desesperes más, aquí tienes la sección más codiciada de toda la revista, con trucos para todas las consolas Sega.

78 TABLON DE SONIC

Todo lo que quieras cambiar, vender o comprar en consolas lo encontrarás en esta sección.

80 CORREO DE SONIC

Cualquier duda, pregunta o curiosidad que tengas, envía una carta a nuestro héroe y obtendrás la respuesta en esta sección...

EDITORIAL

Volvemos este mes con más información sobre el proyecto Saturn para los "ávidos" en el tema. Cabe destacar el reportaje sobre un cartucho "veloz", nos referimos a Virtual Racing, donde destripamos el juego para comentaros con pelos y señales todas las características de esta maravilla. En la sección Previews, la esperada tercera parte de la saga Streets of Rage. En cuanto al apartado Zappings, os presentamos las características de los últimos lanzamientos en CD. También encontraréis un interesante reportaje sobre la entrevista a los responsables de la firma Delphine Software.

Además de las secciones habituales, os facilitamos la primera parte del dossier Landstalker, un cartucho mágico por los cuatro costados que seguramente esperábais la solución. Un saludo y hasta el próximo mes.

LA MEMORIA CIBERNÉTICA

LANZAMIENTOS SATURN

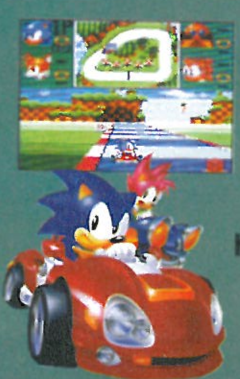


De todos es sabido, sabios señores de la red, que poco falta para que podamos ver la consola de Nueva Generación por excelencia: la Saturn. Tan poco falta, de hecho, que una de nuestras comisarios en la Quinta Columna de Sega ha obtenido fotografías de los juegos que ya se están preparando para la nueva máquina. Como podéis comprobar, son auténticas superproducciones en tres dimensiones; y es que "Action Game", "3-D Shooting Game" y "Soccer Game" -títulos provisionales- os volverán locos de no-atar...



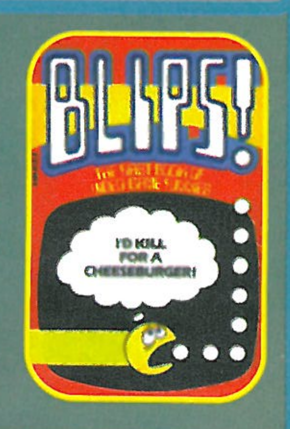
Por cierto: ¿sabíais que la adaptación de "Shadowrun", el prestigioso juego de rol, será también uno de los primeros lanzamientos para la Saturn?

SONIC DRIFT



Uno de nuestros enviados, mártir de las guerras Kiumnitahäk, ha conseguido averiguar cuál será el nuevo juego de Sonic: un simulador automovilístico parecido -y muy parecido- a "Super Mario Kart". Se llamará "Sonic Drift", y en el Japón, país donde se inició su explotación comercial hace poco más de dos meses, ha obtenido cifras récord de ventas. El cartucho, oh señores de la red, incluye 18 circuitos distintos y modalidad de juego para dos usuarios. La versión CD incluye una banda sonora compuesta especialmente para la ocasión por ex-miembros de Kraftwerk.

¡BLIPS!



"¡Blips! - The First Book of Video Games Funnies", un libro que recopiló los peores chistes relacionados con videojuegos hace ahora once años, ha sido recuperado por Scholastic Books sin modificar ni actualizar sus contenidos. El resultado: una de las obras més vendidas de la temporada, elogiada -por su ingenuidad- en las páginas del "Washington Post".

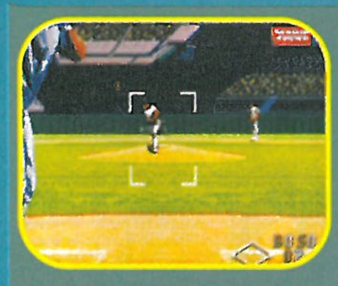
Su autor, Robert Stine, aún no se lo cree... pero asegura que prepara un nuevo volumen dedicado exclusivamente a los juegos Sega. Veremos.

SCRATCH GOLF



Incluso en la humildad de mis conocimientos, he llegado al convencimiento de que muchos de vosotros disfrutáis enormemente de los campos virtuales contenidos en los simuladores del llamado "golf". Es por ello que os recomiendo encarecidamente la adquisición del nuevo "Scratch Golf" para Game Gear, todo un éxito en Estados Unidos. Se trata, en el fondo, de una adaptación del "Hole in One" de los viejos MSX, realizada igualmente por Vic Tokai. Que Raito-Gobun os sea propicio y tengáis ocasión de verlo pronto en vuestras cúpulas.

WORLD SERIES BASEBALL



Señores de la red, he de rendirme ante la evidencia: los norteamericanos, recalcitrantes, siguen empecinados en resolver sus diferencias a base de partidas virtuales de béisbol. Por ello, la nueva división Sega Sports ha editado "World Series Baseball", al que puedo calificar como el mejor en su género. Y sin reservas. Admirad la calidad de sus gráficos. Imaginad la fluidez de sus movimientos. Bajad de las nubes.
Finalmente: rezad para poder jugar con él.

CANAL SEGA: NUEVAS ACTIVIDADES

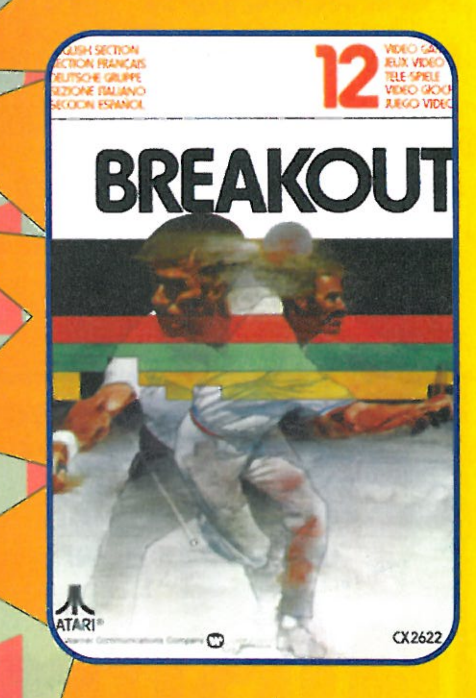


El "Sega Channel" -como recordaréis, un canal televisivo y por cable que ofrece juegos completos, "demos" y noticias sobre los futuros lanzamientos- está dispuesto a arrasar en Estados Unidos; y sus directivos piensan hacerlo gracias al soporte de una inmensa campaña publicitaria que incluirá vallas gigantescas en las autopistas, "spots" en otras cadenas...y una semana de consumo gratuito a todos los niños menores de 6 años con deficiencias físicas.
Pero eso no es todo: el canal ha despertado de su letargo a Ted Turner, el creador de la CNN, que está dispuesto a crear una modalidad por satélite del mismo. Convenientemente codificado, claro.

LA SOBRECARGA

BREAK OUT

Expandid vuestra conciencia, oh señores de la red.
Expandidla. Abrid el portal de la memoria.
Fecundadlo y encontraréis, agazapado en su interior, un magnífico cartucho aparecido para la consola 2600 de Atari hace algo más de un decenio. Su nombre: "Break Out". Más de una generación, acurrucada por su magia, aprendió a romper ladrillos y a comprender el significado oculto de una esfera penetrando el oscuro y sereno vacío.
De él, nacieron otros tantos prodigios de la imaginación humana, como "Arkanoid", su hijo bastardo más célebre. Las posteriores y excesivas imitaciones acabarían devorando al género que les había dado oportunidad de existir.
Hoy, le recordamos. Como recordamos, y nunca olvidamos, a los sabios que consiguieron la rendición de las huestes de Hammiük Sheperens durante el segundo reinado de Quorbus IV.



¡LOS COMICS EN FEST A!

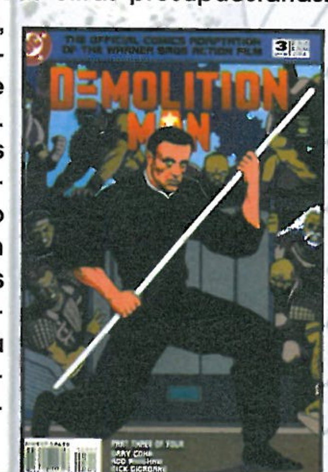
■ AKIRA ■ BARTMAN ■ ITCHY & SCRATCH

BIENVENIDO DE NUEVO A LA SEGUNDA Y DEFINITIVA PARTE DEL CONSAGRADO MUNDO DE LOS CÓMICS Y LAS MANGAS, EN EL QUE LOS ADICTOS A LOS CÓMICS Y A LAS CONVERSIONES A LAS CONSOLAS DE ÉSTOS, ENCONTRARÁN INFORMACIÓN DETALLADA SOBRE LA RELACIÓN ENTRE ESTOS DOS MUNDOS.

DEMOLITION MAN

Editor US-: **DC COMICS**
Dibujante: **GARY COHN, ROD WHIGHAM, DICK GIORDANO, FRANK McLAUGHLIN**
Juego al que se parece: **DEMOLITION MAN (MCD)**
Editor: **VIRGIN**

A caballo entre Parque jurásico y Demolition Man, ¡el colmo de los colmos!. Ya aparecen en el mercado cómics de la peor calaña, buscando el impacto obtenido por las películas americanas realizadas con astronómicas cifras presupuestarias. Para llamar la atención, utilizan actores de primera fila que sirvan de gancho para el público. En definitiva, trampas para bobos... A parte del escenario, que puede ser resumido en cinco palabras, la sección visual carece de fuerza, los trazos de los personajes son toscos, los diálogos son triviales y el conjunto está falto del más mínimo interés. ¡Una lástima! Esperemos que el juego mejore un poco esta tónica general...





TODOS LOS DOCUMENTOS E ILUSTRACIONES QUE APARECEN EN ESTA SECCIÓN HAN SIDO OFRECIDAS POR:

Album

¡LOS COMICS EN FEST A!

LA ■ TERMINATOR ■ … TCHY

JURASSIC PARK MD



JURASSIC PARK

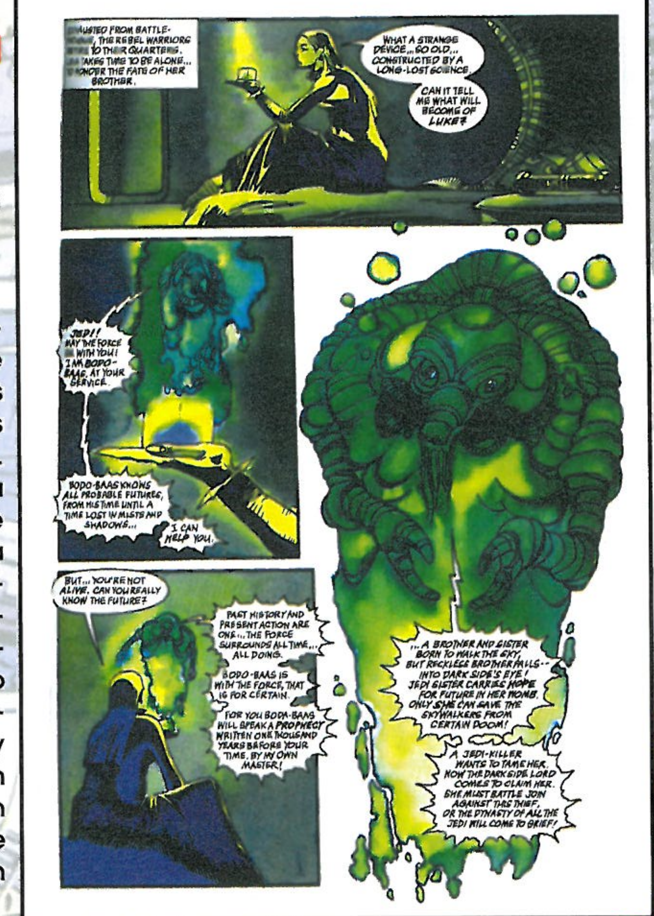
Editor US: **TOPPS COMICS**
Escenarista: **WALTER SIMONSON**
Dibujante: **GIL KANE**
Juego al que se parece: **JURASSIC PARK (M-CD, MD y GG)**
Editor: **SEGA**

América es un país de hombres de negocios, y como si de un limón se tratara, estas personas exprimirán cualquier cosa que sea capaz de generar un solo dólar. El éxito del 93 ha sido, sin lugar a dudas, el ya más que famoso Parque jurásico, última película (bueno ya penúltima) de Spielberg proyectada en todo el planeta, y generadora de dividendos y más dividendos. Entre toda su extensa gama de variados derivados, cabría esperar a tan temido cómic. ¡Naturalmente! Retomando de forma íntegra la trama de la película, estos dibujos de pésima calidad no son capaces de aportar nada nuevo o motivador. Y si a pesar de ello, te apetece seguir con la Dino-manía, te aconsejo la novela que es mucho mejor que el cómic y naturalmente, que la película. ¡No, si al final voy a conseguir hacerme con un montón de enemigos!

STAR WARS

Editor US: **DARK HORSE COMICS**
Escenario: **TOM VEITCH**
Dibujante: **CAM KENNEDY**
Juegos a los que se parece: **STAR WARS (GG, MS, próximamente sobre M-CD)**
Editor: **US GOLD y SEGA**

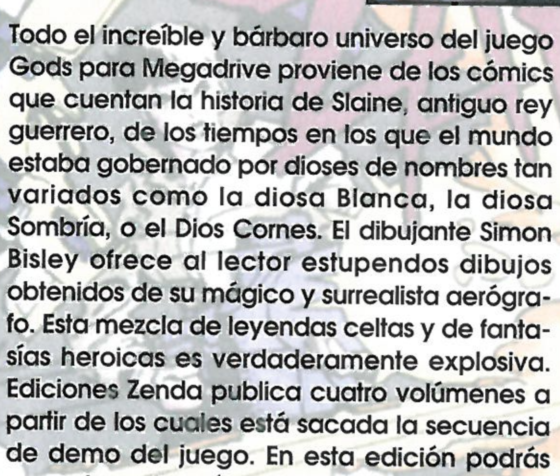
En esta nueva aparición de la famosa trilogía encontrarás varias historias que se desarrollan paralelamente a la trama de las películas, y en las cuales encontrarás numerosas luchas entre los ejércitos de las fuerzas imperiales y de la Rebelión. En el fondo no existe ninguna nueva aportación. Aunque los dibujos son excelentes, la historia está un poco "enfollonada", lo que llega en ocasiones a afectar a la credibilidad general. Por lo demás no hay mucho lugar para la crítica, con una trama eficaz y bien dirigida. Algunos estarán encantados, y otros que ven Star Wars desde otro enfoque distinto, no tanto... ¡Cuestión de gustos!



¡LOS COMICS EN FIESTA!



■ X-MEN ■ HU



SLAINE

Editor: **ZENDA**
Dibujante: **SIMON BISLEY y PAT MILLS**
Juegos al que se parecen: **GODS (MD)**
Editor: **ACCOLADE**

Todo el increíble y bárbaro universo del juego Gods para Megadrive proviene de los cómics que cuentan la historia de Slaine, antiguo rey guerrero, de los tiempos en los que el mundo estaba gobernado por dioses de nombres tan variados como la diosa Blanca, la diosa Sombría, o el Dios Cornes. El dibujante Simon Bisley ofrece al lector estupendos dibujos obtenidos de su mágico y surrealista aerógrafo. Esta mezcla de leyendas celtas y de fantasías heroicas es verdaderamente explosiva. Ediciones Zenda publica cuatro volúmenes a partir de los cuales está sacada la secuencia de demo del juego. En esta edición podrás encontrar otros títulos realmente impresionantes para los amantes de los cómics, como "Lobo, el macho", del mismo autor.







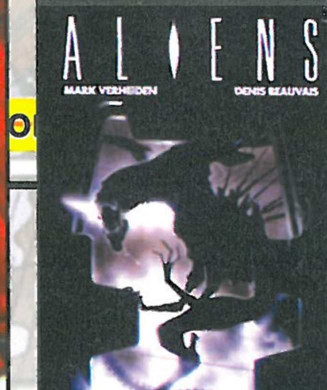
PREDATOR

Edición US: **DARK HORSE COMICS**
A partir de una idea de: **MARK ZERHEIDEN y CHRIS BEAUVAIS**
Juegos a los que se parece: **PREDATOR 2 (MD, GG y MS)**
Editor: **ARENA**

Es una mezcla híbrida entre las dos películas. Estos cómics publicados por Zenda son una pequeña maravilla. Encontrarás al hermano del soldado que cazó por vez primera a un Predator en las selvas de América central, ayudado por un enorme y eficaz policía. Los dos lucharán juntos contra la delincuencia y los gángsters de Los Angeles. Mientras todo va mal en esta ciudad costera, se instala una nueva banda de gángsters. No pasará demasiado tiempo hasta que se desate una cruel guerra entre bandas de colombianos y jamaicanos. ¡Los asesinatos están a la orden del día! Por si fuera poco, entrarán en escena las peligrosas y sanguinarias criaturas venidas del espacio contra las cuales hará falta algo más que el rugir de las metralletas, las segadoras de césped o las bombas de mano... ¡Toda una aventura que entusiasmará a más de un mortal humano!







BATMAN ■ ALIEN ■ AKIRA ■ BARTMAN ■ ITCHY

ALIENS

Edición US: **DARK HORSE COMICS**
A partir de una idea de: **MARK ZERHEIDEN y DENIS BEAUVAIS**
Juegos a los que se parece: **ALIEN 3 (MD, GG y MS)**
Editor: **ARENA**

Retomando la trama general de la película, estos cómics extrapolan el futuro de algunos personajes de la última entrega, dirigida por David Fincher. En los cuatro primeros volúmenes editados por Zenda, encontrarás en primer lugar a Newt y Hicks en el papel de un militar psicópata, que cuida del mantenimiento de los Aliens para conseguir de ellos un nueva arma de guerra. En la continuación se produce una guerra en la tierra dirigida por Ripley cuyo único objetivo consiste en liberar la tierra de estas peligrosos monstruos gigantes. Las dos primeras secuencias son geniales y las páginas muestras unos colores brillantes y trazos de gran definición. Las dos siguientes, no se parecen en nada a lo ya comentado,.. ¡Bueno quizás sí, a los cómic de Jurassic Parck, y te puedo asegurar que no es una buena referencia!

TODOS LOS MIÉRCOLES
DE 10 A 11 DE LA NOCHE
INFORMÁTICA
VIDEOJUEGOS
EN FLASH FM
CON JESÚS M. MONTANÉ



Barcelona, 106.1 MHz, Sabadell-Terrassa 105.7 MHz, Tarragona, 101.8 MHz,
Lleida 98.4 MHz, Solsona, 104.4 MHz, Vlelha-Baqueira Beret, 90.9 MHz,
Manresa-Eix del Llobregat, 101.7 MHz

SATURN, REALI... ¿LAS TECN...

Con cuotas de mercado cada vez mayores en el mundo entero, Sega se va imponiendo poco a poco como líder mundial de los videojuegos. Ha sido el primero en comercializar a gran escala una consola portátil en color y un lector de CD-ROM sobre una 16 bits. Sega ha sido y es -especialmente en el mundo del arcade- uno de los grandes precursores en todo lo referente a muevas tecnologías. Los anuncios de la Saturn, de la realidad virtual, de la Megadrive de 32 bits, o incluso de nuevas máquinas de arcade tecnológicamente todavía más avanzadas nos obligan a afirmar que Sega será cada vez más, el líder indiscutible de los juegos electrónicos. ¿Pero qué es lo que hay de verdadero en todo esto? ¿Cuáles son los más inmediatos proyectos de Sega? Y sobre todo, ¿Cuál será la evolución lógica de este gigante de los videojuegos?

Un ejemplo de "simulador de dragones" en tres dimensiones para la Saturn. ¡Bestial!

Londres, 14 de Marzo de 1994: Sega acaba de anunciar la salida para este año del nuevo "aparatito" o periférico: la Megadrive 32, que permitirá hacer volar y en 32 bits, a cualquier Megadrive con o sin CD-ROM. La Megadrive 32 verá la luz bajo la forma de un adaptador, al estilo de la Master Convert (eso que permite utilizar cartuchos Master System en Megadrive).

¡BITS POR UN TUBO!

En los últimos tiempos sólo se puede oir una cosa... 16, 32, 64 bits.
¿Pero qué significa exactamente, y por qué la tecnología de 32 bits parece estar tan de moda?
¿Antes de nada, qué es un bit? Se trata de una unidad de información que no puede tomar más que dos valores: 0 ó 1, ¡lo que en principio parece bastante pobre!
Estamos hablando del sistema binario. En él, los datos quedan organizados y codificados en paquetes de bits de distinto tamaño. (el grupo más conocido es el de 8 bits). Ahora es cuando entra en juego la potencia del procesador. Cuantos más bits sea capaz de digerir de golpe, más potente será. Para entender esto, tomemos la metáfora con un peaje de autopista, en el cual, el número de taquillas con barreras para entrar, representa al número de bits del procesador.
Cuantos más tenga, mayor será el flujo de coches que pasan por la autopista. Sabiendo que el ritmo de trabajo de un procesador está basado en el llamado ciclo de trabajo del procesador o ciclo de reloj, la potencia teórica del procesador será proporcional al número de bits que es capaz de gestionar simultáneamente...
En el caso de un procesador de "8 bits", los datos quedan codificados en bloques de 8 bits (a este bloque se le llama byte).

, MEGADRIVE 32, DAD VIRTUAL: OLOGIAS DEL FUTURO?

Este valor, que indica el modo en que va codificada la información, permite obtener hasta 256 valores distintos (2 elevado a 8).
Si un dato necesita más de 8 bits para poder ser codificado, se utilizarán tantos bytes suplementarios como sean necesarios. Pero el procesador los tratará de ocho en ocho durante sus ciclos de máquina.
Estableciendo esta comparación con un procesador de 16 bits, la resolución de los datos alcanzará 2 elevado a 16 es decir, 65.536 valores distintos.
Esto parece ya bastante más interesante, aunque con uno de 32 bits, la cifra llega a ser enorme alcanzando un valor cercado a los 4.300 millones de valores distintos.
¡Con estas cifras, se comprende fácilmente la cantidad de datos que es posible controlar en un solo ciclo de la máquina! Sobre el papel, la capacidad teórica de la Megadrive 32 debería ser verdaderamente alucinante, pero no nos demos tanta prisa, ya que en la práctica se presentan otros problemas.

¡EL CASO ES QUE YA ERA SUFICIENTEMENTE COMPLICADO!

La cantidad de parámetros en juego es muy grande, pero como estamos (aunque no lo parezca) simplificando todo hasta el límite, no abordaremos más que tres de ellos, de los cuales el primero ya ha sido comentado: el ciclo de la máquina, también conocido como ciclo de reloj.
Uno de los datos característicos de cada procesador es la frecuencia a la que trabaja y que se mide en Megahercios.
Este valor indicará los millones de ciclos de trabajo que es capaz de realizar en un segundo. Así, por ejemplo un procesador de 20MHz realizará 20 millones de ciclos de reloj por segundo.
Es pues uno de los factores más importantes a la hora de juzgar la potencia de un procesador. ¡Aunque parezca mentira más vale un procesador de 8 bits a 40MHz que otro de 16 bits a 8MHz!
El segundo parámetro hace referencia al conjunto de instrucciones que puede realizar un procesador. Las hay de todo tipo, pero la mayoría de ellas son de cálculo. Todas ellas están codificadas en bits, y por esta razón, un procesador de

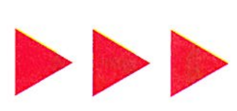
LOS PRIMEROS JUEGOS DE LA MEGADRIVE 32

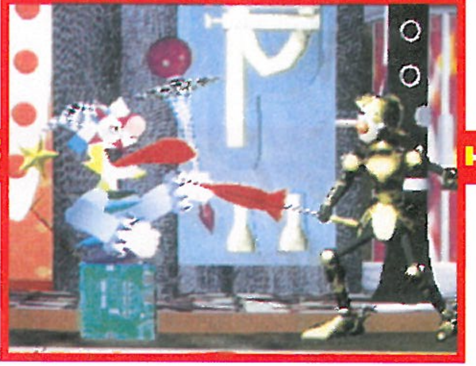
Ya en este momento, han sido desarrollados unos treinta juegos para la Megadrive 32. Los dos primeros que aparecerán en el mercado serán seguramente dos verdaderas estrellas del arcade de Sega: Virtual Racing, una auténtica carrera de coches en tres dimensiones y Virtual Fighter, éxito total del momento en el que existen increíbles posibilidades de zoom, y rotaciones ofrecidas por los dos procesadores de 32 bits de la consola.



Virtual Fighters será uno de los primeros títulos para la Megadrive 32 (foto de la versión Arcade).

¡Daytona para la Saturn podría ser simplemente maravilloso!


más bits es capaz de optimizar la codificación de las instrucciones, obteniendose una economía de ciclos-máquina.
En el caso de los 32 bits, esta optimización es espectacular, ya que es posible diseñar instrucciones superpotentes, especialmente en el capítulo de la gestión de gráficos.
Y para finalizar, es necesario comentar la relevante importancia que tienen todos los componentes que rodean al procesador, es decir el medio electrónico en el cual está instalado. Puede que haya un coprocesador, los distintos formatos de transferencia de los datos, etc.

Todos estos argumentos influyen de manera directa en el comportamiento real de la máquina.
En definitiva, no solo de bits vive el hombre y siempre será necesario conocer una serie de variables colaterales para poder determinar el rendimiento final de un ordenador o de una consola.

"MEGADRIVE 32" Y "SATURN", SUS DIFERENCIAS...

Estas dos máquinas han sido construidas alrededor del mismo micro, un Hitachi SH2, con frecuencia de 25 MHz.

A pesar de ello, no tendrán la misma capacidad, lo cual es lógico si tomamos como punto de partida las diferencias existentes en el diseño.
Pues sí, mientras la Megadrive 32 permanece con arquitectura "Megadrive", la Saturn ha sido enteramente diseñada en 32 bits. ¡Esta es la verdadera y primordial diferencia!
Cuando utilicemos la Megadrive 32 enchufada al puerto del cartucho de la megadrive, hay que ser consciente, que a pesar de sus increíbles rendimientos teóricos, (todavía por definir en detalle), el cuello de botella originado por el conector reducirá enormemente el rendimiento real. Aunque la Megadrive 32 funcione como una bala en 32 bits, la consola seguirá siendo de 16 bits.
La gran interrogante sigue en el aire.
¿En donde se almacenará la enorme cantidad de datos calculados por los dos SH2 de Hitachi y del procesador especializado de video? Hasta el momento, ninguna persona de Sega ha sido capaz de informarnos sobre la memoria de la Megadrive 32.
Este dato puede condicionar en gran manera la capacidad final de la nueva consola.
¿Dispondrá la máquina de memoria de video adicional? La pregunta es importante, ya que si la única memoria RAM de la Megadrive se ve obligada a almacenar toda la enorme masa de datos entregada por los dos procesadores SH2, es fácil pensar que el conjunto puede quedar algo cojo debido a los repetitivos y prolongados accesos a memoria.
Nos vemos igualmente obligados a cuestionar el futuro del 68000 de Motorola, procesador central de la actual Megadrive.
¿Se utilizará simplemente para gestionar las operaciones sencillas del tipo de detección del joystick y las transferencias de datos, o por el contrario tendrá una finalidad esencial?
La cuestión tiene su importancia, ya que el 68000 es un procesador de gran potencia capaz de soportar esas simples tareas de forma muy sencilla.
En este caso la Megadrive se convertiría en una especie de periférico de la 32 bits, y de esa forma el conjunto Megadrive más Megadrive 32 actuaría realmente como una unidad de 32 bits...
En el caso contrario, si el cartucho de 32 bits queda relegado a mero periférico, es muy probable que las prestaciones reales de la Megadrive 32 sean algo inferiores a las promesas teóricas.
Naturalmente, sólo se trata de conjeturas y hasta que no tengamos en nuestro poder las documentaciones técnicas precisas, no podremos pronunciarnos objetivamente sobre el tema.
En cuanto a la Saturn, el problema desaparece como por encantamiento, ya que la arquitectura interna de la máquina ha sido pensada

SATURN: LA FICHA TECNICA

Formato del lector:	CD-Rom Cartucho
Procesador central:	2 x SH2 (32 bits, arquitectura RISC, 25 MHz)
Procesador sonoro:	68EC000 (Es un 68000) DSP-: DSP 24 bits
Memoria:	16 Mbit (memoria de trabajo) 12 Mbit de memoria de Video 4 Mbit de memoria de Sonido 4 Mbit de memoria caché (para el CD-Rom) 4 Mbit IPL Rom
Colores:	16.777.216 simultáneamente
Definición max.:	2048 x 1024
Gestión de polígonos:	900.000 por segundo
Efectos especiales:	Goraud Shading (sombreados) Textura Mapping Rotación, Zoom, Morphing 5 planos superpuestos max. 2 planos para las rotaciones 2 planos para los zooms 2 para las ventanas (menú) Sonido Sistema PCM (32 canales) Sistema FM (8 canales)
Precio aproximado:	60.000 Pesetas
Opciones:	Sistema MPEG (compresión/descompresión de los datos)



Podemos imaginar cómo será un juego de plataformas para la Saturn...





¡Ojo al dato! este simulador de fútbol puede llegar a ser más real que la misma realidad!

de tal forma que no planteé este tipo de problemática. Dispondrá de una memoria de trabajo de 16Mbits y de hasta 12Mbits de memoria de video. Para el sonido están pensados otros 4 Mbits que permitirán hacer las delicias de los usuarios. ¡La Saturn podrá competir técnicamente con las mejores máquinas de arcade!

LA SATURN: ¿UNA MAQUINA ABIERTA?

Se trata de una máquina revolucionaria como lo fué en su día la Megadrive (primera máquina disponible en el mercado que era realemente de 16 bits).

La Saturn se ha anunciado desde un principio como la consola del año 2000 y abrirá nuevas vías que darán paso a juegos de sofisticación y tecnologías insospechadas.

Se trata de una máquina revolucionaria anunciada a un precio de unas 60.000 Ptas. ¿Cuáles serán las principales ventajas de esta nueva consola y que podremos esperar de ella?

Saturn vendrá equipada con un CD-ROM y con un puerto para cartuchos de acceso rápido.

También podrá aceptar tarjetas de ampliación para procesar ficheros del tipo MPEG. ¿El MPEG de kezako? El MPEG es un nuevo sistema de compresión/descompresión de datos que permite entre otras operaciones reproducir a partir de un disco CD de tipo estándar, hasta 74 minutos de video. Para ello se utilizan técnicas de descompresión que actúan casi en tiempo real.

Con esta nueva máquina de 32 bits de Sega, será posible desde jugar con alucinantes videojuegos hasta poder ver nuestras películas favoritas.

Esta potentísima compatibilidad con MPEG será sin lugar a dudas una de las mayores ventajas de la Saturn.

Seguro que esta nueva consola se convertirá en poco tiempo en una máquina claramente orientada a multimedia (un término muy de moda actualmente).

¿Pero qué significa realmente multimedia?

LA "MULTIMEDIA"

Si lo que buscamos es una definición y tiramos de diccionario, media significa soporte de difusión de la información (radio, televisión, prensa escrita, libros, ordenador, teléfono, satélites de comunicaciones,...) constituyentes a la vez de un medio de expresión y de un elemento intermediario que transmite un mensaje dirigido a un grupo de personas.

La multimedia agrupará algunos de estos medios de comunicación.

No es difícil adivinar en este aspecto, la intención de Sega con la Saturn, con la reciente puesta en marcha de los proyectos de Realidad Virtual, o el Sega Channel.

Se va a realizar un lanzamiento piloto en 15 ciudades de los Estados Unidos, en las que millones de hogares podrán conectarse a una "cadena de televisión" de Sega desde la cual podrán telecargar los juegos que estén disponibles, a cambio de una pequeña cuota mensual. ¡Genial, no hay ni que desplazarse para tener los juegos más punteros!... pero regresemos al mundo de la multimedia.

Crear actualmente una máquina multimedia representa una verdadera iniciativa, ya que existen todavía demasiados soportes distintos, demasiados estándares, demasiados métodos de almacenamiento de datos.

No resulta evidente esperar una máquina en la que se puedan ver las películas de video, las fotos tomadas con una cámara fotográfica digital, calcular el presupuesto familiar (por cierto y dicho sea de paso, una completa tontería), jugar a la vez con Sonic y con Mario (¡una verdadera utopía por ahora!), escuchar nuestros CD de música preferidos, utilizar la máquina como simple micro-ordenador, o como un auténtico terminal de telecomunicaciones, encargar las compras, consultar el mercado de valores de la bolsa, gestionar la cuenta bancaria, o acceder a numerosas bases de datos.

Las implicaciones enlazadas con el mundo de la multimedia son muy numerosas y nos abren, al menos en principio, un universo fascinante.

Un mundo fantástico en el que el usuario podrá beneficiarse de todos los datos que podrá utilizar desde su sistema, y sin problemas de compatibilidad.

¡Es posible que hasta se cree una dependencia del hombre con la máquina, pero este no es nuestro tema de hoy!

Al firmar un acuerdo con Microsoft -creador de Windows y de MS-DOS, el sistema operativo más famoso del mundo- para que desarrolle el sistema operativo de la Saturn, Sega espera simultáneamente, abrir la posibilidad de utilizar la máquina para otras aplicaciones distintas del puro y duro videojuego.

En este terreno, y a pesar de nuestros esfuerzos, estamos muy lejos de conocer los resultados finales de tales negociaciones.

Una cosa está clara. Sega está muy activa, busca, se mueve y está francamente motivada por la revolucionaria tecnología de la que forma parte como uno de los principales actores...



Después de largos años en silencio, la banda del célebre y no menos innoble Señor X surge de nuevo y hace explotar una bomba en pleno centro de la ciudad. El balance de la acción es catastrófico, con más de treinta mil muertos y ochenta mil heridos, sin contar a los animales que estaban en la calle en ese momento. Inmediatamente alertados, Axel, el antiguo policía, Blaze, la muchacha encantadora, y Sammy, el hermano pequeño de Adams, acuden al lugar. Esta vez están acompañados de un cuarto compañero de poderes sobrehumanos, mitad hombre, mitad robot, llamado Zan. Unidos, esperan arrestar al Señor X antes de que haga explotar otra bomba que acabe con la vida de más inocentes.

CUATRO COMBATIENTES DE LUJO

Los cuatro son verdaderamente fuertes y no les falta de nada. Golpes con los pies, con los puños, con la cabeza, golpes con el codo y con la rodilla... conocen mil y una formas de acabar con un enemigo. Además cuentan con espectaculares técnicas de proyección y algunas cosas más. Es el momento de salir a las calles en busca del odioso Señor X.

A TRAVÉS DE LA CIUDAD...

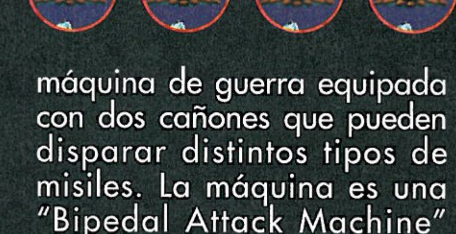
Todo comienza con una visita a los muelles, donde os esperan los bandidos, algunos de



ellos armados con pistolas. A pesar de que no tenéis armas, podréis encontrar un viejo bate de béisbol que os será muy útil. En la ciudad podréis conocer a un canguro boxeador y también a algunas mujeres armadas con potentes ingenios eléctricos. No os entretengáis en hablar con los motoristas, porque intentarán dejar vuestras lindas figuras "como un colador". ¡Genial!, un palo en la discoteca... ideal para encadenar una serie de golpes. Después del baile, dirigíos hacia el bar donde os esperan más maleantes a los que debéis derrotar. En la obra seréis atacados por una especie de tractor, ¡increíble! ¿Por qué no un combate contra vosotros mismos? A partir de ahora el camino hasta el Señor X será mucho más difícil, pero hay que seguir adelante. Como en Streets of Rage 2, es posible jugar con un compañero o enfrentarse en duelo contra él.

EDITOR CORE DESIGN



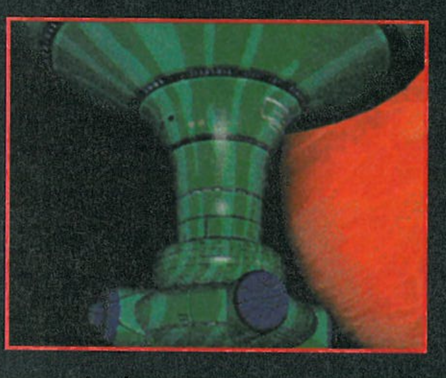




La historia se desarrolla a ocho años luz de nuestro planeta, en el sistema solar de Capella, en el planeta Mandlebrot. Estamos en el año de gracia 2096 y la armada ha puesto a punto un nuevo modelo de turbo reactor de fusión nuclear, que funciona con un mineral muy poco abundante en la tierra. Se trata del Meridium, y solo



existen minas en Mandlebrot. Fue la compañía interplanetaria de minas ("IMC") quien descubrió los yacimientos, por lo que fue también la primera en instalar una colonia de mineros equipados con sus potentes Battlebots, necesarios para la extracción del mineral. ¡Pero, cómo no! Otra empresa rival ha tomado por la fuerza el control del plane-



ta y lo ha convertido en una verdadera fortaleza de guerra. Por esta razón, la IMC ha enviado a sus Battlecorps que intentarán retomar el control del planeta...

¡TU ERES SU JEFE!

Estarás al mando de un equipo de tres "IMC gunjocks", miembros de élite de los Battlecorp. Cada uno de los personajes es un experto en el pilotaje de una especie de máquina de guerra equipada con dos cañones que pueden disparar distintos tipos de misiles. La máquina es una "Bipedal Attack Machine" (BAM).

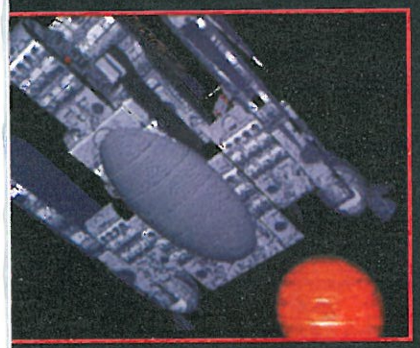
DESTINO, EL PLANETA MANDLEBROT...

En Mandlebrot, deberás efectuar numerosas misiones que te conducirán a muy diversos lugares. Viajarás a través de paisajes prácticamente recubiertos de lava, y tras cruzar un mundo submarino, llegarás a otro helado, uno tormentoso y algunos realmente fascinantes. El lugarteniente Calvary es tu inmediato superior y no dudará en intervenir para darte ánimos. No te dejes influir por su humor a veces algo peculiar...

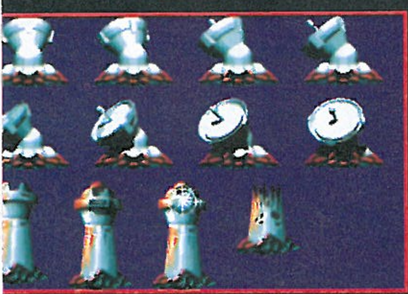




















El conjunto está envuelto por melodías al estilo "heavy metal". ¡Disfruta de la música en este shoot'em up al estilo ciencia-ficción con gráficos tridimensionales!

ECORPS

EDITOR READY SOFT

Dragon's La





¿Conoces ya a Daphne y Kirk ?Al igual que en el juego de Arcade, disfrutarás de las aventuras del valeroso muchacho que debe partir en busca de su amada, prisionera en la garras de un malvado mago. Tendrás que viajar por unos decorados suntuosos, a modo de dibujos animados, y enfrentarte a un montón de enemigos a lo largo de las numerosas salas de este juego hasta que consiga encontrar la guarida de un dragón (Dragon's Lair en inglés).

EL MISMO ESCENARIO PARA MEGA-CD

Todo comienza en el puente levadizo del castillo maléfico. Kirk, armado con su fiel espada y protegido con una gruesa coraza, avanza con paso decidido... sin saber que le esperan inmundos tentáculos escondidos en el foso. Naturalmente, conseguirá atravesar el puente, de manera que se tendrá que enfrentar a un terrible monstruo en lo que será su primer gran combate. Pero no creas que todo se acaba aquí... El mago posee muchos más adeptos de los que puedas llegar a





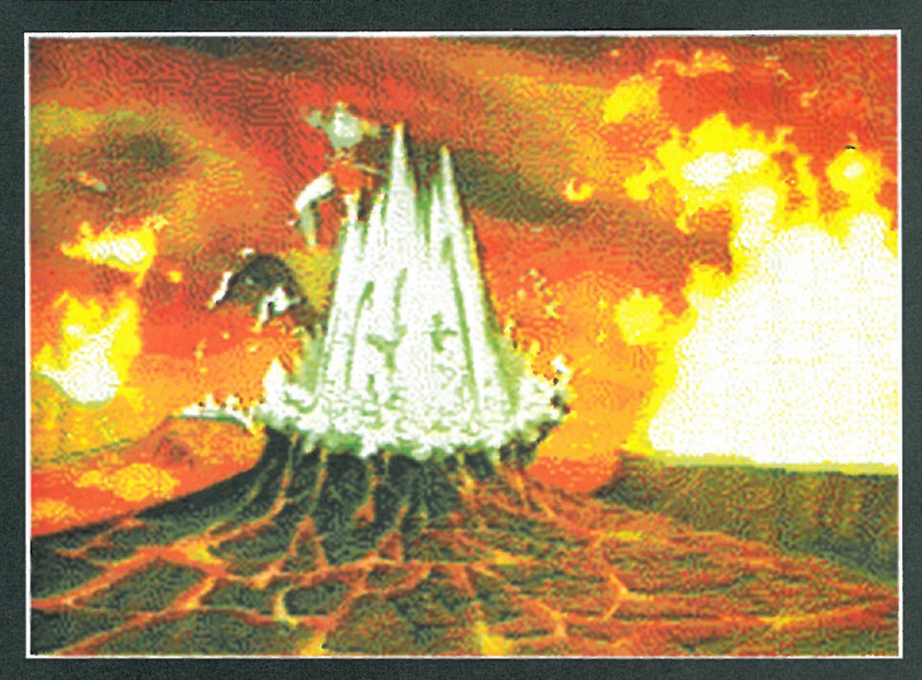


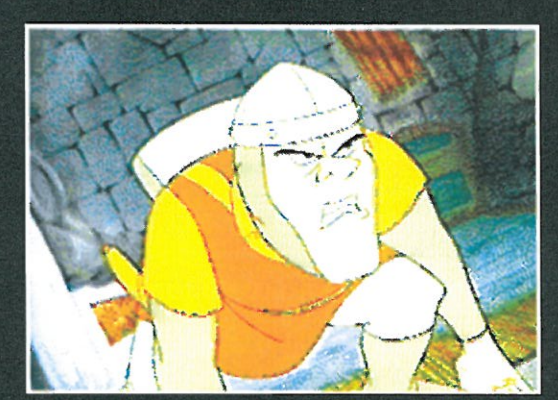


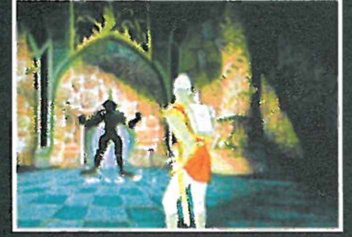
imaginar. Vampiros, momias vivientes, zombies, dragones con aliento de fuego y el resto de los miembros de esta entrañable familia te darán una calurosa bienvenida. No te olvides de pasar por el torreón que se dirige a la sala del trono porque en ésta encontrarás un montón de horribles seres que están dispuestos a devorar a toda la humanidad empezando por tu amada Daphne.

VISION ARCADE DEL JUEGO

Por primera vez en una consola, Dragon's Lair para Mega-CD ha conseguido lo que nadie había logrado hasta ahora, reproducir a la exactitud el juego de Arcade. Los programadores han respetado al máximo el estilo de los personajes, conservando el peculiar estilo del dibujo animado que ya cautivó a millones de jugadores en su época (principios de los ochenta) Podrás contemplar un montón de escenas animadas llenas de color y realismo y acabar con tus enemigos en tiempo real. Por eso, cuando la pantalla se llene de esbirros del mal, tendrás que reaccionar con mucha rapidez. El ángulo de visión varia según la sala en la que se encuentre Kirk y gracias a la técnica empleada, podrás dirigirle rápidamente al foco de acción igual que en el juego de Arcade. Sin duda, gracias a esta adaptación tan espectacular, más de uno esperará impacientemente la salida de este juego. Desde luego, te mantendremos informado...

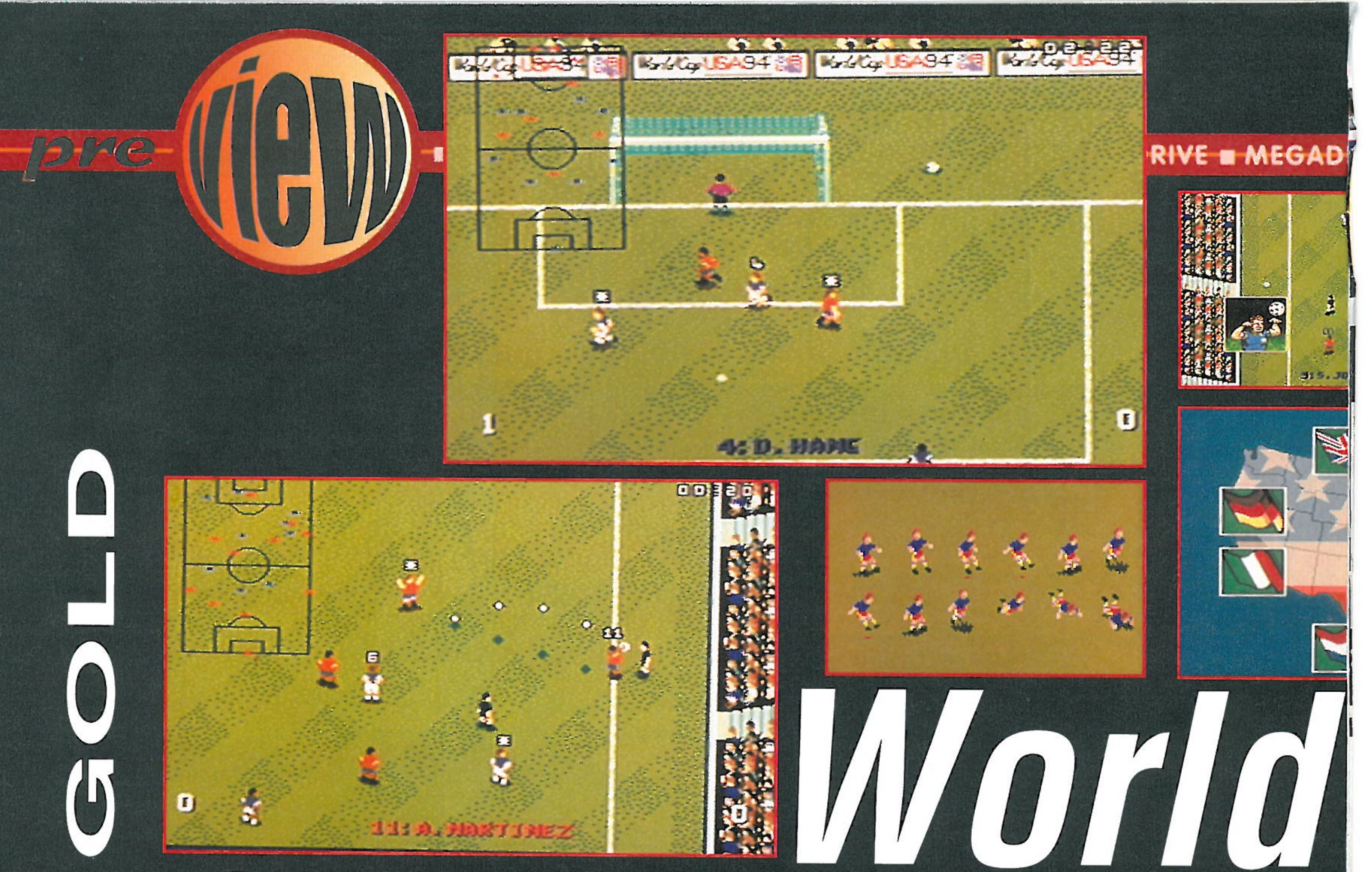












EDITOR US GOLD

World

Después de Winter Olympics, que según los puristas no tenía demasiado interés, US Gold vuelve a las simulaciones deportivas creadas con motivo de grandes eventos deportivos. Después de los clásicos deportes de invierno, incluyendo el patinaje, el esquí o el bobsleigh, llega ahora el fútbol, que en el mes de junio será el protagonista mundial. Y algo me dice que US Gold puede tener mucho éxito, si los americanos prestan la debida atención al deporte que es el rey en nuestro país. Junto al indudable tirón del Mundial de Fútbol, el cartucho se venderá bien porque se anuncia como uno de los mejores juegos para Mega Drive.

UN AMBIENTE CALIENTE

Todo comienza con el saque de honor en el partido de inauguración de este nuevo Campeonato del Mundo, donde los españoles tienen mucho que ganar.
Sin embargo, la selección española podrá jugar partidos del Campeonato o dedicarse a practicar un poco más por medio de partidos amistosos (atención, Clemente).
El juego está programado en un cartucho de 12 megas, un tamaño poco habitual en la Mega Drive (normalmente los cartuchos se presentan con 8 ó 16 megas) y las opciones tienen un gran protagonismo.

LAS OPCIONES, GRANDES PROTAGONISTAS

¿Os gustan los juegos con muchas opciones? Entonces US Gold ha pensado en vosotros.
Es posible participar en la Copa del Mundo, en partidos amistosos, bajo todas las condiciones climáticas imaginables, al aire libre o en un campo cubierto (en Estados Unidos, la mayoría de los estadios son cubiertos), entrenar los pases, los tiros a puerta, los golpes francos, los corners, los regates, hacer que cada tiempo de los partidos dure 45 minutos verdaderos, seleccionar la velocidad del juego entre tres posibles, modificar el espacio entre el pie y la bola, en fin, un montón de posibilidades que permitirá disfrutar de esta simulación tanto a los novatos como a los expertos.
Cada jugador, así como cada equipo, posee sus propias características, que se pueden modificar en función de los resultados deportivos.
También es posible definir la colocación de los once jugadores en el terreno del juego. World Cup USA '94 ofrecerá también la posibilidad de reaccionar con cualquiera de los diez jugadores de campo





Cup USA 94







según la posición del balón. ¡Uf! Un poco de descanso, ¿no? No, no hay tiempo.
El cartucho propone ocho posiciones y el jugador puede guardar otras siete gracias a una pila que se incluye en el cartucho.
El color de los pantalones, las camisetas y los calcetines depende también de la voluntad del dueño del joypad.
Por primera vez (si no me equivoco), la regla del fuera de juego se podrá o no respetar, dependiendo de lo que se seleccione.
Bien, hay más opciones, pero creo que éstas son las más importantes y además... ahora debo marcharme a jugar un partido rápidamente.

EL JUEGO A VISTA DE HELICOPTERO

Como ocurre con Kick-Off, el terreno se ve desde arriba, y un scrolling multidireccional permite llegar a todas las zonas del césped para descubrir la situación del resto de los jugadores de tu equipo.
Si, como yo, pensáis que las posibilidades del equipo nacional no son tan grandes como muchos dicen, ésta es vuestra oportunidad para cambiar la historia.
Batir al equipo de Brasil en la final del Campeonato del Mundo es un lujo al alcance de muy pocos.
A partir del mes de junio, tendréis la posibilidad de hacerlo con vuestra Mega Drive.

MEGA TOP

VIRTUA

No podríamos haber cerrado la edición de esta revista sin comentar, al menos someramente, este lanzamiento. Aunque solamente podemos hablar de la versión para Mega Drive, su importancia es tal que hemos tenido que tirar del mercado de importación. Y es importante recalcar esto, se trata de un cartucho no oficial de Sega que hoy es difícil encontrar en España (no os molestéis en ir a las grandes superficies, es inútil). Pero aquí está, sólo para vosotros, lectores de MEGAFORCE; el juego destripado y analizado desde todos los ángulos.



En la F1 pura y dura nunca se han visto coches con el cambio de marchas automático.
Los puristas y los amantes del deporte preferirán utilizar un coche con cambio manual.
Hay 7 velocidades a elegir y una aceleración netamente superior a la del modo automático durante las 5, 10, 15 ó 20 vueltas al circuito. Atención a la salida.





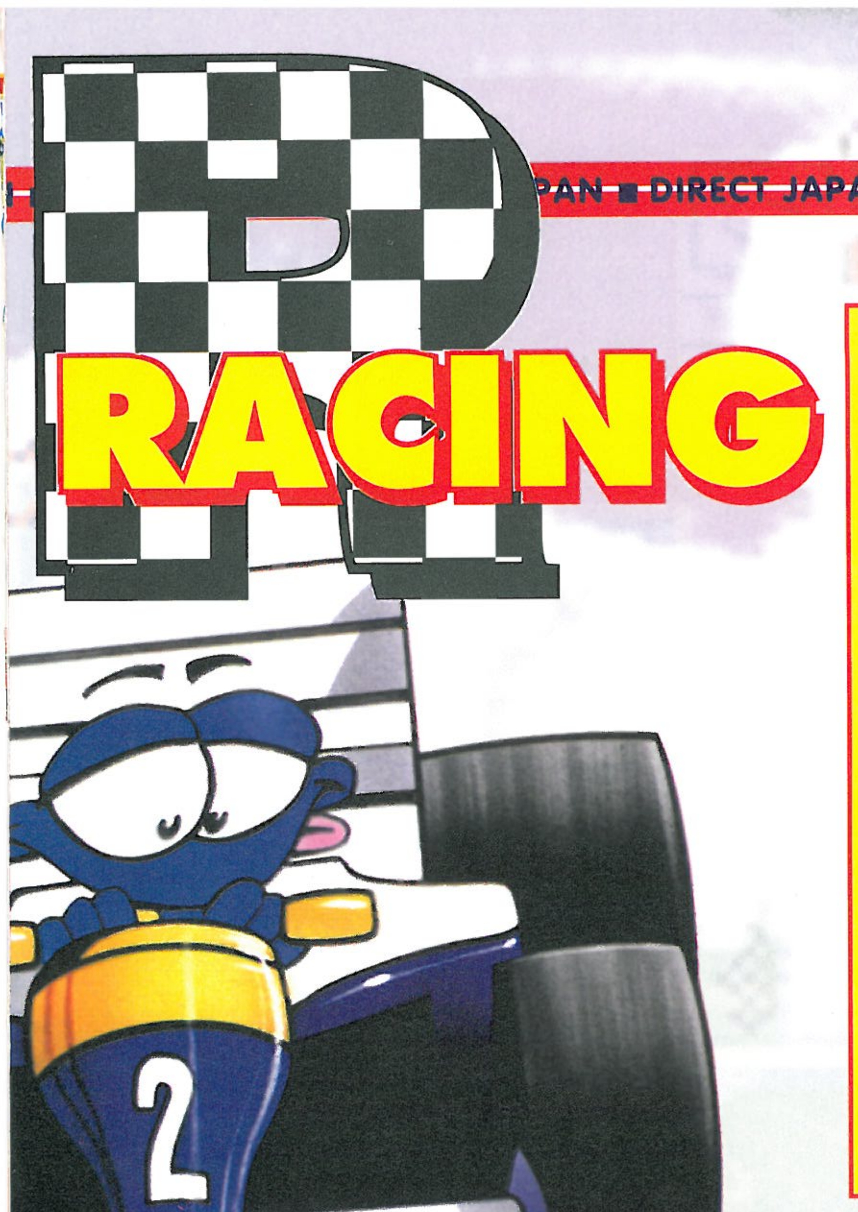


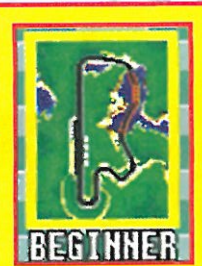
COMENTARIO

Para realizar este comentario hemos tenido que exprimir al máximo nuestras cabezotas y llevar a cabo varias reuniones de redacción en las que se dijeron cosas como: "Genial" "Jamás visto en una consola", "Vi un poco en el CES de Las Vegas, pero no me imaginaba que fuese tan alucinante", "Suerte que pude ver el juego en el ECTS!", "Qué lastima que sólo haya tres circuitos" y "No os importa que me lleve el cartucho a casa, ¿verdad?". Como podréis observar VR consiguió, por una vez, poner de acuerdo a todos los miembros de la redacción. Técnicamente perfecto, el juego no sufre de ningún tipo de ralentización por el empleo de superficies poligonales, gracias al uso del Sega Virtua Processor (un revolucionario chip DSP de 16 bits) y la nota está ampliamente justificada. Sólo que... Sí, sí, hay dos aspectos negativos que ensombrecen el resultado: la corta vida del cartucho, debido a que no hay más que tres circuitos, y el precio, que se espera que sea bastante elevado en nuestro mercado.



Si tienes el joypad de seis botones de Sega, puedes cambiar de vista con los botones C, X, Y y Z. Con un mando de tres botones, deberás pulsar varias veces el C para llegar hasta tu ángulo preferido.
Arriba y Abajo en el botón de dirección sirven para cambiar de marcha en el modo de cambio manual.





El circuito Beginner (debutante) es, sin duda, el más conocido.
Puedes utilizar la vista aérea (la más lejana) para apreciar el paisaje y para calcular bien la próxima curva antes de llegar a la línea de meta.

Free Run

VR ofrece tres tipos de juego diferentes.
El "free run" (entrenamientos libres) permite que el jugador se familiarice con los circuitos y bata los registros de vuelta rápida.
Aquí, para cada circuito, desde Beginner hasta Expert, un mismo sitio (zona difícil, curva) muestra los cuatro ángulos disponibles en el juego.













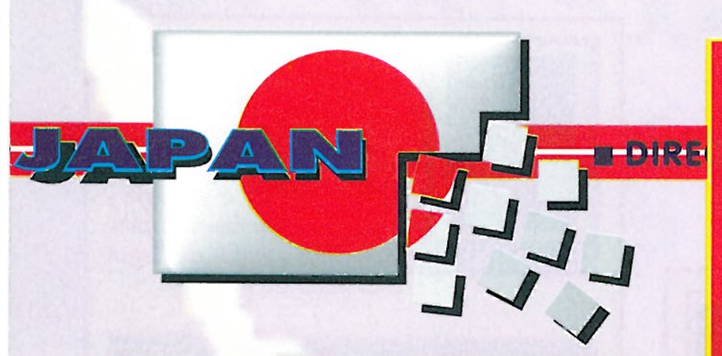
El circuito Medium necesita la utilización de los frenos, a diferencia del Beginner en el que basta con presionar el acelerador. Atención a los túneles y las palmeras.
La vista desde el asiento ofrece una agradable sensación.

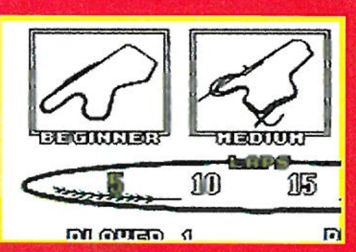












De la misma forma, en el modo de dos jugadores, están disponibles los cuatro ángulos de visión.
A pesar de la división de la pantalla, la jugabilidad sigue intacta.
Elige el circuito, el número de vueltas, el handicap y el cambio de marchas y lánzate al asalto del asfalto.
(Nota: en el modo versus, los otros competidores no entran en juego, sólo habrá dos coches en el circuito).



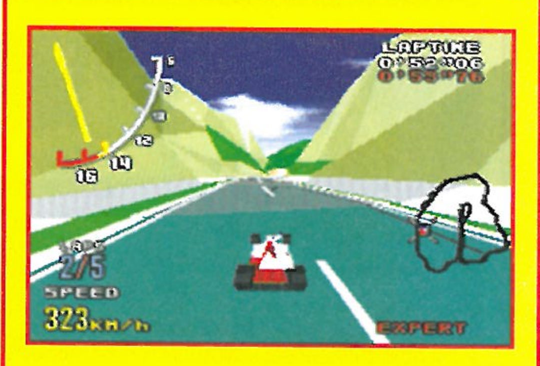
2Players VS.



¡Ya hemos llegado! El circuito Expert requiere la máxima destreza. La mejor vista es la ligeramente superior. Esta te permite una excelente apreciación de las cosas, sobre todo en los virajes pronunciados.

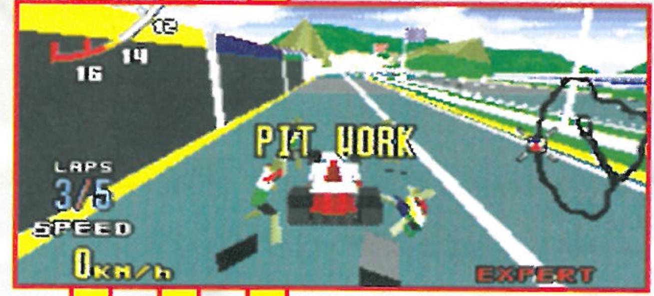




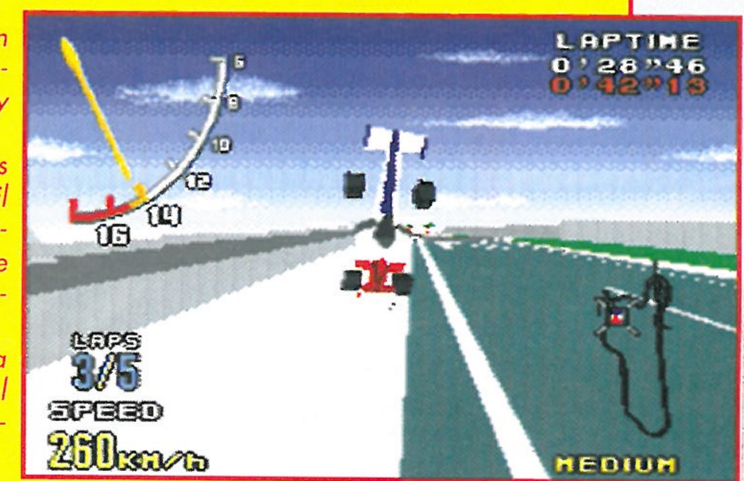








300 km/h, un muro en plena cara no hará ningún bien al coche y menos al piloto.
Después de varias vueltas de campana el automóvil quedará bastante maltrecho y malamente se podrá conseguir una velocidad importante.
Es el momento de ir a boxes a reparar el coche... en 5 ó 6 segundos.









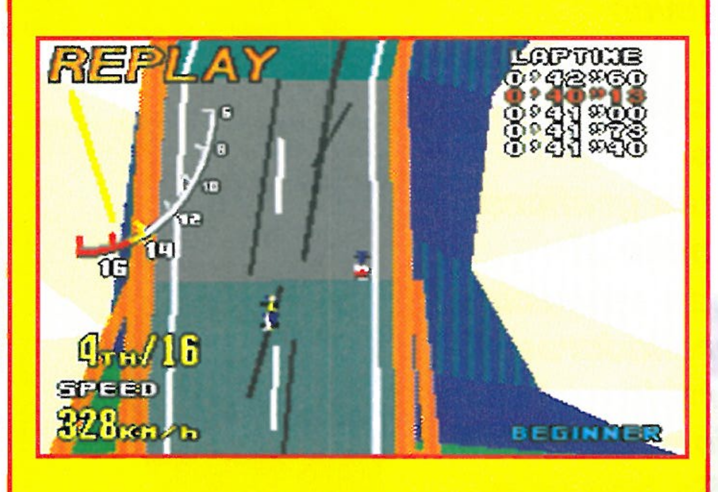




Si has llegado bien colocado, puedes ver repetida tu carrera y tu victoria, gracias a la opción "instant replay" con la posibilidad de variar el ángulo de visión (pulsando A o C), aprovechando la disposición de varias cámaras colocadas por todo el circuito y en el aire.
Es como en la tele.







■ MEGADRIVE ■



SONIDO



El sonido de los motores llega a hacerse un poco agobiante

GRAFICOS

Coches y circuitos virtualmente imposibles de mejorar



ANIMACION



Gestión de los polígonos y la 3-D extremadamente rápida

MANEJABILIDAD

Jugabilidad sin fallos sea cual sea tu elección





La última carrera. 15 competidores te esperan en un circuito en el modo fácil, normal o difícil, para dar 5 vueltas de locura.
Utiliza el rebufo de los coches que vayan por delante para poder superar los 330 km/h, velocidad punta habitual.



✦ DEPORTES ✦

EDITOR: SEGA
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 16 Mb + DSP
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 3
NUMERO DE CIRCUITOS: 3
NUMERO DE JUGADORES: 1 ó 2
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: NO

- \+ Un proceso revolucionario
- \+ Un completo arcade en una 16 bits
- \+ Sólo o acompañado, no se puede ir más deprisa
- − La vida del cartucho es un poco corta
- − Precio un poco elevado





¿LO SABIAS?

El precio de un cartucho de juegos importado varía de una tienda a otra y por eso vale la pena echar un vistazo. Una recomendación importante, comprobad que el cartucho importado que compréis sea compatible con vuestra consola. Esto no siempre es así y las decepciones pueden ser muy duras.

LAS NUEV DE

VISITA A DELPHINE S

Ya pasaron aquellos tiempos en los que un único programador desarrollaba una aplicación, encerrado en un oscuro rincón de la casa rodeado de papeles, listados y demás libros técnicos absolutamente indescifrables. Las nuevas técnicas ya están aquí, con sus nuevos métodos de trabajo. Ahora es posible obtener el soplo de creación necesario para las nuevas generaciones de programas gráficos y musicales. Para dar cancha al nuevo espíritu creador, han aparecido algunas empresas desarrolladoras de vídeojuegos que han invertido enormes cifras en la mejora de los sistemas de desarrollo. Se han comprado nuevas máquinas de tecnología punta. La sociedad "Delphine" ha obtenido un elevado grado de eficacia en el desarrollo de Flashback para Mega-CD y Flashback II. Hemos entrevistado a Philippe Chastel, su jefe de proyectos, y a Víctor Pérez, responsable de relaciones públicas de la compañía.

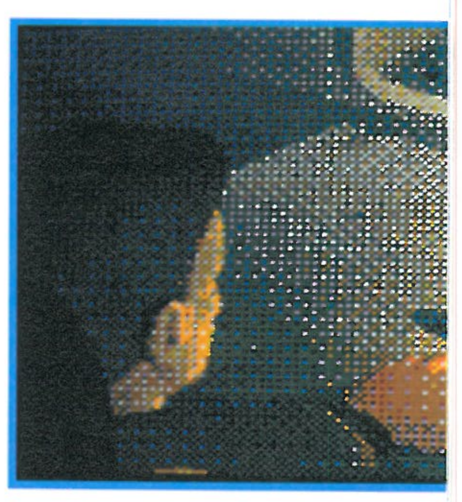
¡CUANDO SE MEZCLAN LAS TECNOLOGIAS!

¿Qué es una estación de trabajo de Silicon Graphics? ¿Qué es una consola SSL de 76 pistas? ¿Qué significa Indigo, Softimage, o el rotoscoping? Intentaremos responder a estas preguntas, explicando las nuevas herramientas de trabajo. Para ello utilizaremos como ejemplo de desarrollo el programa para Mega-CD Flashback

Durante el desarrollo de Flashback se ha tenido en cuenta la forma en que estaba creada su versión anterior para cartucho. La gran diferencia radica en que en la versión CD se han intercalado unas secuencias de vídeo que arrancan al comenzar cada capítulo. En cuanto al juego, las dos versiones son similares. Estas son justamente las escenas de vídeo sobre las que vamos a hablar. Hasta ahora, para hacer nuestras animaciones trabajábamos con programas del tipo Deluxe Animation o el 3D-Studio, tanto para Amiga como para PC. Con la llegada de las máquinas Indigo o Indigo II de la marca Silicon Graphics (las mismas con las que se han creado los efectos especiales de Jurassic Parck o Abyss), se ha adoptado un nuevo nivel



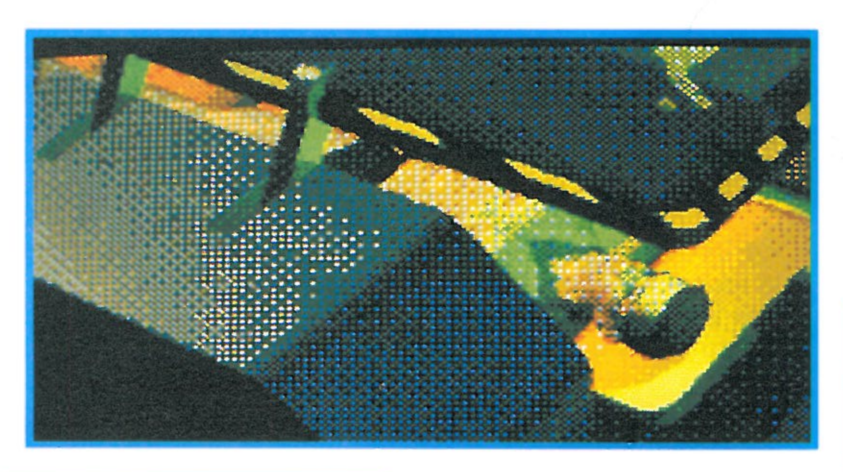
Philippe Chastel en plena acción sobre una estación Silicon Graphics...



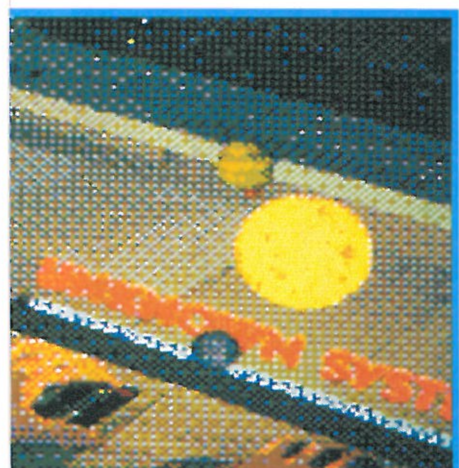


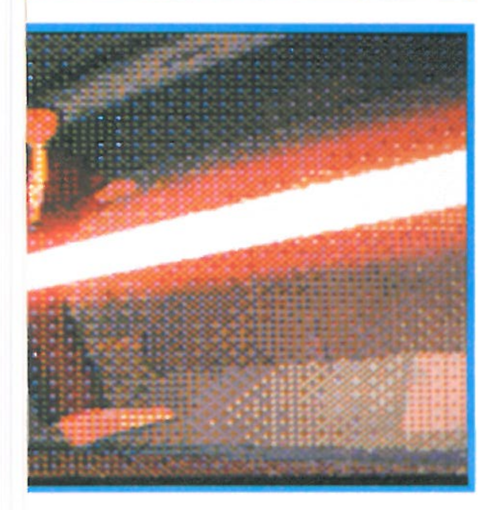
AS HERRAMIENTAS CREACION

SOFTWARE - CREACION DE FLASHBACK



de calcular un gran número de parámetros que anteriormente había que hacer a mano. El resultado final es incomparable aunque a veces, para alcanzar estos varemos de calidad, es necesario invertir el mismo tiempo que antes, ya que, aunque las máquinas son muchísimo más rápidas, la cantidad de trabajo que tie-





de calidad. Ahora, con el mismo esfuerzo se obtienen resultados impresionantes en las escenas de vídeo que serán posteriormente utilizadas como secuencias de transición entre los distintos capítulos de un juego. Estas secuencias por lo general narran una serie de hechos relacionados con el propio juego. Las estaciones de trabajo -Silicon Graphics- nos han permitido ahorrar un montón de horas de trabajo. Los programas como Alias, o Softimage, que cuestan del orden del millón y medio o tres millones y pico de pesetas permiten realizar un trabajo cómodo y de enorme calidad en cuanto a los resultados obtenidos en los efectos luminosos y de sombras. El trabajo se simplifica, ya que el sistema se encarga

LA MUSICA

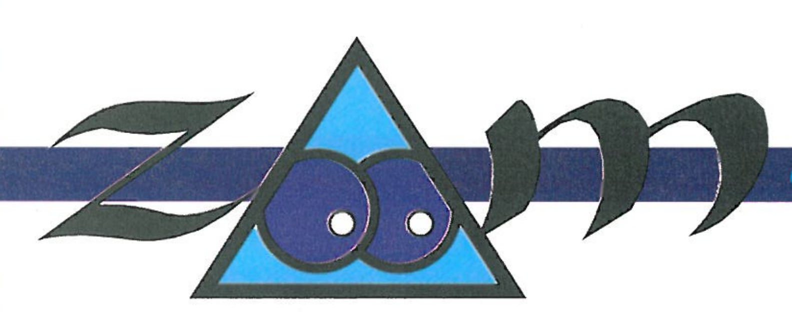
Cada vez es más sofisticada, más realista y de mejor calidad.

La música es uno de los principales elementos a tener en cuenta durante la realización de un videojuego. Los medios utilizados para obtener los increíbles resultados son enormes.

La mesa de efectos especiales SSL de fabricación inglesa llega a costar del orden de unos 50 millones de pesetas y va conectada a sintetizadores como el Roland JX, el Korg WS, o el Prophet VS. Con este material es posible casi cualquier cosa, por no decir que se puede hacer de todo. ¡Con este equipo, cualquiera!

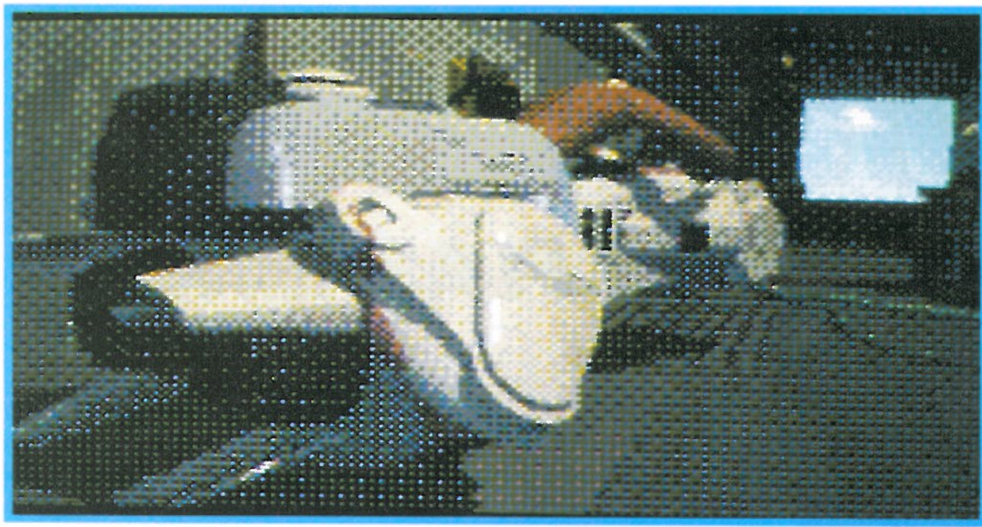










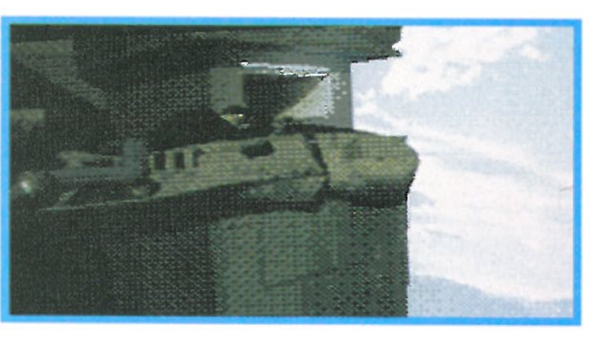


te reproducir de forma prácticamente perfecta todas las actitudes o movimientos de un ser humano. Se filma a un individuo a 24 imágenes por segundo desmenuzando todos y cada uno de los detalles de sus movimientos. Mediante una hoja de calco se toman todos los contornos que se pasarán al ordenador. Posteriormente se completa esta silueta para obtener el resultado final.

Ilustraciones:
Flashback para Mega CD

nen que efectuar para conseguir estos niveles de calidad, crece en la misma proporción. ¡Por ejemplo, es necesario una semana ininterrumpida de cálculos para obtener una secuencia cinematográfica de unos 30 segundos para Mega-CD!

Y aunque todo el trabajo sobre la Silicon Graphics se desarrolle en unos 3 o 4 meses, no todo acaba allí. El trabajo continúa, ya que hay que reconvertir toda la información obtenida, imagen por imagen, gráfico a gráfico, al formato aceptado por la Mega-CD. Para ello, se recorta la paleta de colores entre otras modificaciones que en total vienen a ocupar unas 10 semanas más de esfuerzos. El resultado final obtenido tiene una calidad excepcional aunque naturalmente se ha perdido definición respecto a la copia original entregada por las Indigos. Todas estas transferencias se realizan con programas hechos a mano y que corrientemente son denominados por los programadores como "embudos".



EL ROTOSCOPING

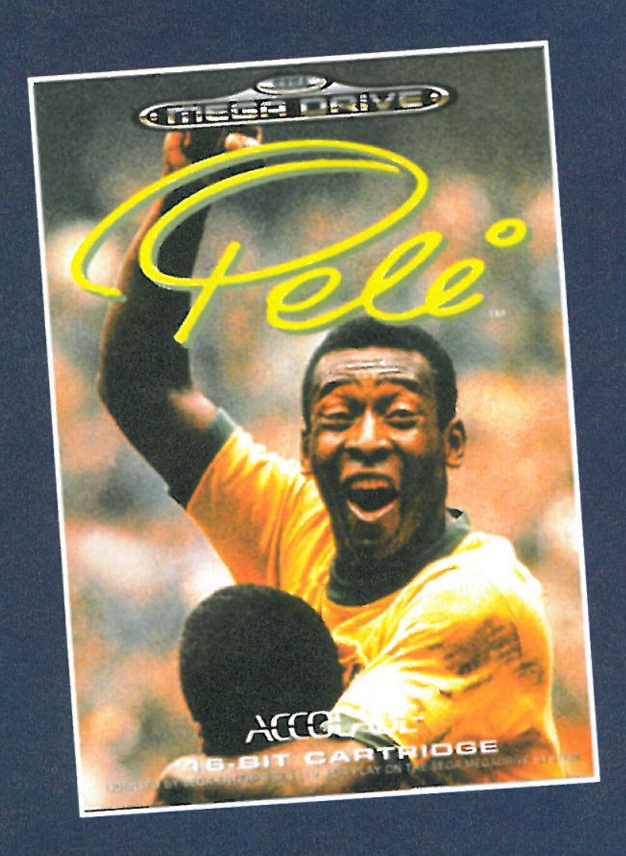
La técnica más utilizada para animar a una persona en la pantalla, hacerla correr, saltar, agacharse, o andar, es llamada el rotoscoping. Originalmente proviene de los estudios Disney, en donde la inventaron en los años 1930 para animar a sus dibujos animados. Está basada en el calco y permi-

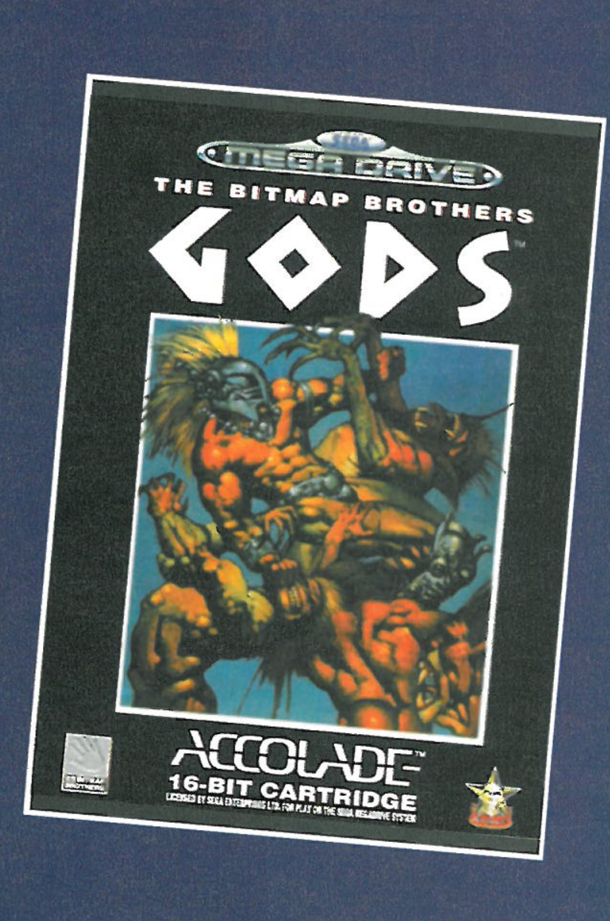


Antes de determinar la textura del perro es necesario dibujarlo (foto2). La máquina calcula las superficies de relleno así como las distintas vistas. El trabajo se simplifica al máximo y el resultado llega a ser excelente.



LOS MEJORES JUEGOS...





...AL MEJOR PRECIO

CUPÓN DE PEDIDO

Sí, quiero que me envieis los siguientes JUEGOS:

☐ **PELÉ.** .... P.V.P. **7.000,- PTAS.**

☐ **GODS.** .... P.V.P. **7.000,- PTAS.**

Nombre......................Apellidos...

Calle....................................Número..........Telf......................

C.P............Población......................Provincia.......................

Fecha....................Firma...

Forma de pago:

☐ Talón bancario a nombre de Avantgarde Publicaciones, S.L.

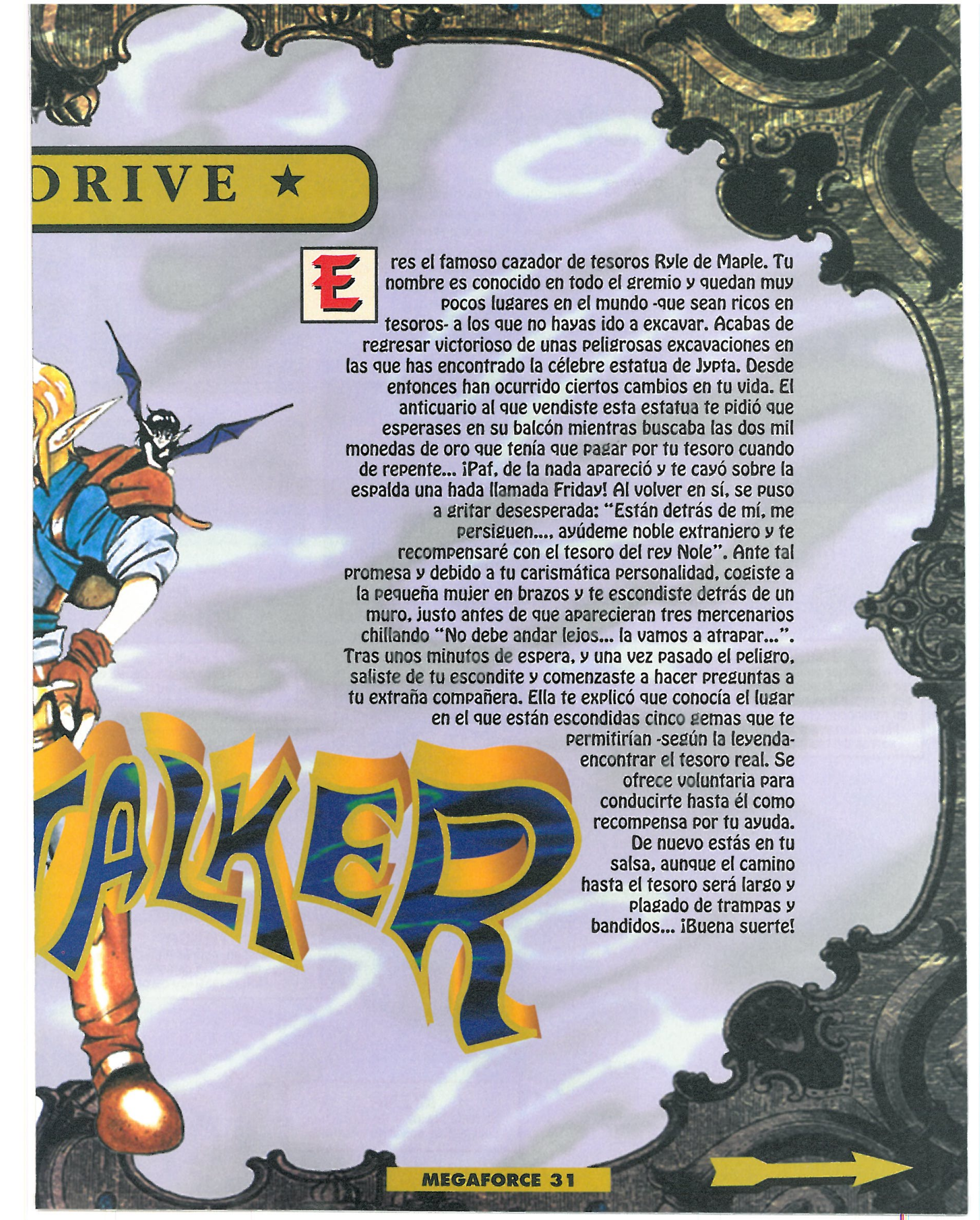
☐ Contra reembolso

Enviar a:
Avantgarde
Publicaciones, S.L.
C/ Córcega, 267, pral. 2ª
08008 BARCELONA



ALGUNOS CODIGOS ACTION REPLAY

FF104 000FA:	Vidas infinitas
FF543 E00FA:	Corazones infinitos
FF547 E00FA:	Corazones infinitos
FF120 E00FA:	Oro infinito
FF104 20009:	Para conseguir la última espada
FF104 60007:	Para conseguir la última armadura
FF104 40013:	Para conseguir el último par de botas
FF104 80015:	Para conseguir el último anillo
FF104 E0002:	Para conseguir infinitas hierbas EkeEke
FF104 90099:	Para conseguir la hierba e infinitas estatuas de Gaia
FF104 A0099:	Para conseguir DAL e infinitas estatuas de oro
FF104 B0099:	Para conseguir el pergamino y la entrada del casino
FF104 D0099:	Para conseguir la lámpara y el diente de ajo
FF104 E0099:	Para conseguir el reparador de almas
FF104 F0099:	Para conseguir el brazalete y la piedra solar
FF105 00002:	Para conseguir el silbato de Einstein
FF105 20002:	Para conseguir el libro de los sortilegios
FF105 40099:	Para conseguir el rubí y la estampa
FF105 60099:	Para conseguir la campana
FF105 80099:	Para conseguir la estatua con cabeza de diablo
FF105 B0099:	Para ser un hombre de edad madura



Eres el famoso cazador de tesoros Ryle de Maple. Tu nombre es conocido en todo el gremio y quedan muy pocos lugares en el mundo -que sean ricos en tesoros- a los que no hayas ido a excavar. Acabas de regresar victorioso de unas peligrosas excavaciones en las que has encontrado la célebre estatua de Jypta. Desde entonces han ocurrido ciertos cambios en tu vida. El anticuario al que vendiste esta estatua te pidió que esperases en su balcón mientras buscaba las dos mil monedas de oro que tenía que pagar por tu tesoro cuando de repente... ¡Paf, de la nada apareció y te cayó sobre la espalda una hada llamada Friday! Al volver en sí, se puso a gritar desesperada: "Están detrás de mí, me persiguen..., ayúdeme noble extranjero y te recompensaré con el tesoro del rey Nole". Ante tal promesa y debido a tu carismática personalidad, cogiste a la pequeña mujer en brazos y te escondiste detrás de un muro, justo antes de que aparecieran tres mercenarios chillando "No debe andar lejos... la vamos a atrapar...". Tras unos minutos de espera, y una vez pasado el peligro, saliste de tu escondite y comenzaste a hacer preguntas a tu extraña compañera. Ella te explicó que conocía el lugar en el que están escondidas cinco gemas que te permitirían -según la leyenda- encontrar el tesoro real. Se ofrece voluntaria para conducirte hasta él como recompensa por tu ayuda. De nuevo estás en tu salsa, aunque el camino hasta el tesoro será largo y plagado de trampas y bandidos... ¡Buena suerte!

El comienzo

Todo había comenzado correctamente... Friday te condujo a lomos de un águila gigante a la entrada de una caverna inaccesible por vía terrestre (1). Cuando descendías por ella (2), se disparó una trampa (3) que te obligó a coger una balsa (4). Cuando ya te creías a salvo, fuiste a parar a una enorme cascada (5), que te precipitó fuera de la montaña cayendo desmayado.

Afortunadamente, por allí pasaba una chica que te acercó a su pueblo (6).

¡Allí es donde realmente empezaron tus aventuras!



MAIRIE
Aquí es donde apareces al comenzar el juego. Seguidamente te diriges a recoger el regalo del alcalde en reconocimiento a tu valor por haber liberado a su hija de las garras del maldito Rey Orco.

MESÓN
Lugar de importante relevancia, ya que por una pequeña cantidad de dinero podrás recuperar todos los corazones de energía en una sola noche.

TIENDA
En Massan, podrás elegir entre varios artículos. Los corazones no son demasiado caros.

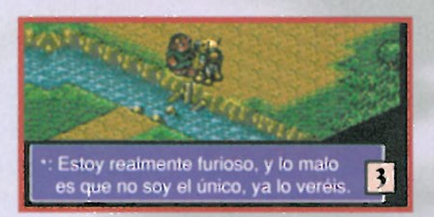
IGLESIA
Se trata del lugar de culto en el cual podrás salvar tu aventura.

El pueblo de Massan

Vete conociendo poco a poco y gracias a la magia de Friday, el pueblo de Massan. Podrás comenzar tus investigaciones. Lo primero que debes hacer es buscar el cofre situado al pie de la vieja estatua. (1). Para conseguirlo, debes simplemente trepar sobre la gallina para que cuando esta esté al otro lado del guardia que patrulla cerca de la estatua, puedas tirarte sobre él. No es lo más simpático que puedes hacerle, pero no te preocupes, no es rencoroso. Cuando estés sobre él, podrás saltar a la cima de la estatua y hacer de esta manera aparecer el deseado cofre. Luego podrás darte una vueltecita por el pueblo para ir conociendo a todo el mundo. A los pocos metros de abandonar Massan te saldrá al encuentro un paisano que te dirá que el puente está roto (2). Si continuas con la investigación descubrirás a un guardia al lado del puente que está deseoso de enfrascarse contra los habitantes del pueblo de Gumi, causantes de tal desgracia (3). Seguidamente puedes tomar un camino alternativo situado a la izquierda del puente, que te llevará a una gruta habitada por terribles monstruos (4). Si continuas por este camino, descubrirás que no tiene ninguna salida. Como en todas las cuevas y laberintos de esta aventura, debes encontrar algún tipo de interruptor que te permita continuar tu camino (5). Un poco después, en el centro de la gruta y en la parte superior de una escalera, deberás combatir contra tres Orcos (6) para conseguir liberar a una vieja persona que te dará importantisimos datos. Se trata de Prospero (7), una verdadero conocedor de la historia de la isla de Mercator. En reconocimiento por tu liberación, más tarde te entregará informes fundamentales sobre el tesoro del Rey Nole. Regresa a la entrada de la gruta en la que descubrirás una escalera escondida en el suelo (8) que te conducirá hasta una sala en la que hay escondido un cofre. Al salir de la gruta verás que el puente ha sido reparado y está custodiado por los soldados del pueblo Gumi (9). Cuando regreses a Massan, descubrirás un terrible drama. La hija ha sido secuestrada por los habitantes de Gumi y todo el mundo espera que tu puedas liberarla (10). Debes regresar al puente reparado y dirigirte a Gumi, para liberarla. Esta vez el puente está libre de cualquier obstáculo.











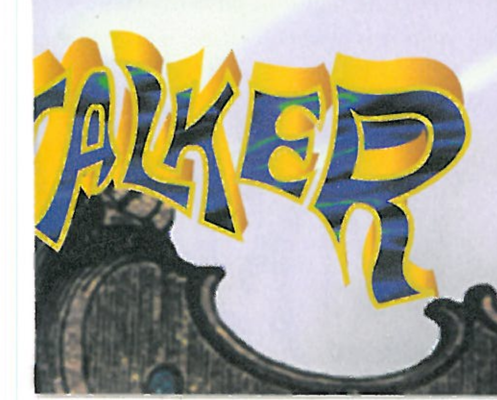












El pueblo de Gumi

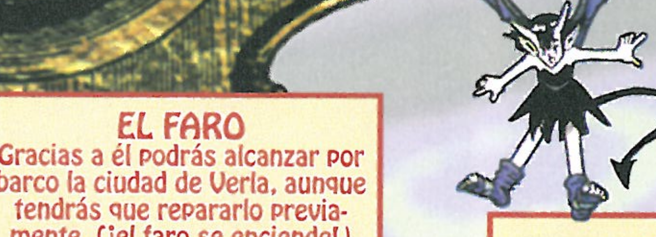


Cuando llegues ante la entrada del pueblo de Gumi, toma el camino secreto que pasa a través de los arboles y que está a tu derecha (1). A unos cuantos metros desembocarás en una pequeña construcción que te permitirá ver cómo la hija del alcalde de Massan es llevada por la fuerza hacia un sacrificio espantoso ofrecido al Rey de los Orcos (2). Cuando salgas de tu escondite podrás entrar en el pueblo Gumi abandonado por sus habitantes. Encontrarás una pequeña niña escondida detrás de las paredes de una casa. Pregúntale de dónde viene (3) y sal del pueblo por la parte inferior. Varias pantallas después te encontrarás con un viejo conocido en el camino que ha quedado bloqueado. El ladrón que conociste en la fonda de Massan (5) te dará un dato fundamental que te permitirá acceder a la gruta de los Reyes Orcos. Regresa al pueblo Gumi y entra en la casa del alcalde de donde cogerás la estatuilla de cabeza de diablo situada en las estanterías (4). Sal del pueblo y toma nuevamente el camino de los pantanos situado a la izquierda del panel indicador (6). Deberás atravesar este sombrío pantano cruzándolo sobre viejas pilonas y luchando contra Orcos que saldrán de todas partes (7). Llegarás a la puerta del santuario (8). Si utilizas la estatua del diablo, conseguirás abrirla, y por ella accederás al siniestro santuario. Debes ir consiguiendo llaves a lo largo del camino; las encontrarás siempre en cofres fácilmente visibles. (9). Para continuar tu aventura debes atravesar dos pasajes delicados. En el primero de ellos tienes que poner dos cajas sobre dos interruptores. Esto te permitirá despejar el camino y continuar adelante (10). El segundo pasadizo es algo más peligroso. Debes correr



por los lados de la pantalla accionando los interruptores y precipitarte sobre una tabla de madera que hará de escalera por la que accederás al siguiente nivel. ¡Cuando lo atravieses ten cuidado con las grandes esferas que ruedan por todas partes (11)! Seguidamente llegarás a la sala de sacrificios. En cuanto entres, una campesina dará la alarma a todo el mundo (12), apareciendo entonces un par de Orcos con ganas de pelea (13). Cuando acabes con ellos, podrás liberar a la hija (14). Sal de la gruta y regresa al pueblo Gumi, en el que un guarda te dará esta vez la bienvenida (15). Discute con todos los paisanos del pueblo y emprende el camino hacia Massan. Al llegar, el alcalde te recompensará con una joya roja, que necesaria para continuar la aventura. Regresa por última vez al pueblo Gumi y vuelve a tomar el camino inferior. Al final de éste, te encontrarás con dos mujeres (17). Discute con ellas y conseguirás que te ayuden a despejar el camino bloqueado (18). ¡Ya tienes vía libre para llegar al tercer pueblo: ¡La ciudad del faro!

La ciudad d



EL FARO
Gracias a él podrás alcanzar por barco la ciudad de Verla, aunque tendrás que repararlo previamente. (¡el faro se enciende!) Para ello necesitarás la piedra solar que encontrarás al final del laberinto vegetal.

IGLESIA
Siempre resulta muy útil. Las hay por todas partes. Encontrarás al menos alguna en todos los pueblos.

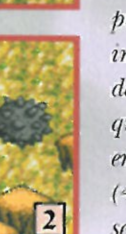




Posteriormente llegarás a una carretera cortada por un pequeño camino que sale hacia la derecha (1). Tomalo hasta que llegues a una serie de plataformas irregulares (2). Cuando estés arriba verás una casa (3). Entra en ella y charla con un viejo guardia de la ciudad de Mercator. Si logras simpatizar con el individuo podrás obtener al cabo de unos instantes una magnífica espada de fuego que te será muy útil para quitarte de en medio a todo los enemigos que te irán apareciendo (4). Sal del lugar y regresa por el sendero hasta alcanzar de nuevo el gran camino (5). Toma la dirección de Ryuma y cuando llegues a la ciudad costera, dirígete a la derecha para explorar un pequeño pasadizo que va a parar a una balsa custodiada por un soldado. Discute con el guardia para averiguar de dónde viene (6). Luego busca la casa del alcalde al lado de la cual te encontrarás con un pequeño muchacho; se está escondiendo de unos enemigos que ya han desaparecido hace bastante tiempo (7). Te contará que el alcalde ha sido capturtado por una banda de ladrones y acto seguido desaparecerá para avisar a todos sus amigos de tan enorme desgracia. Entra en la casa del alcalde y charla con el joven que hay en su interior. Cuando te pida ayuda (8), responde como un autentico caballero de forma afirmativa. Vete hasta la balsa que ya no está custodiada por el guardia, y tras una pequeña escaramuza contra una serie de enemigos (9), podrás partir en busca de la cueva de los ladrones (10). Cuando entres en este antro, dirígete hasta el cartel clavado en la roca y lee sus inscripciones (11). Si eres astuto sabrás sacar buen partido de tan sana lectura. Durante el recorrido por las galerías te encontrarás con otros compañeros de infortunio que han teni-



1



2



3



TIENDA
Intenta conseguir todas las hierbas y todos los alimentos que puedas.



4



5

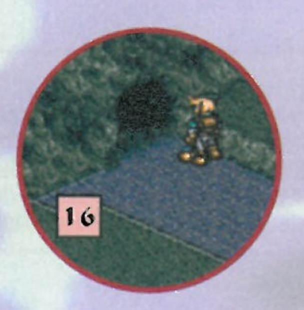


do menos suerte que tú en la búsqueda del tesoro (12). En la parte superior de la gruta alcanzarás una estatua con alas. Pon en práctica el consejo de la pancarta y empújala (13). Detrás de ella veras cómo se forma una pequeña presa (14) que bloquea la cascada. Descubrirás diferentes entradas escondidas hasta entonces por la cortina de agua (16). Regresa al nivel de la balsa para poder entrar por un túnel (15) totalmente seco. Al final de éste, te encontrarás con tu amigo el ladrón (17) que estaba perdido en una sala. Podrás recoger una llave fundamental para abrir la puerta del siguiente nivel de la gruta. Tomando la segunda entrada, podrás llegar hasta una puerta que se abrirá con la llave recientemente encontrada, y que te dará paso al corazón de la caverna (18). Al final de esta

La ciudad de Ryuma





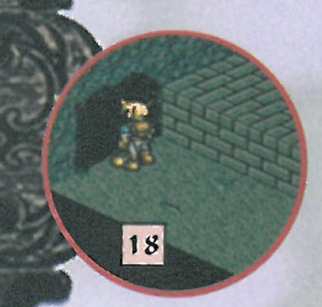




Pockets: ¿Otra vez vosotros? Pues yo he venido aquí a buscar los tesoros.

te enfrentarás contra un mini Boss vestido con armaduras (19). Cuando lo reduzcas a unos cuantos pedazos de metal, verás aparecer un enorme agujero en el suelo (20). Tírate dentro de él y aterrizarás en una sala que contiene dos cofres de gran importancia (21). Regresa a la superficie mediante la pequeña plataforma y sal por la puerta de arriba. Llegarás a una puerta cerrada que se abrirá con la llave del último cofre (22). Te cruzarás con otro desafortunado compañero (23), y tomarás una inmensa liana situada a su izquierda, que te conducirá hasta la superficie (24). Enfréntate a otro guardia vestido con armaduras para que puedas entrar en la pequeña gruta que está defendiendo. En ella está el alcalde que querías liberar (25). En el mismo lugar encontrarás un pergamino que te dará a conocer más detalles sobre la isla y el fabuloso tesoro (26). ¡Pero tu nueva adquisición no permanecerá demasiado tiempo en tu poder! Tres mercenarios que han raptado a Friday aparecerán y te exigirán el pergamino a cambio de su vida (27).

Regresa a la ciudad de Ryuma y vuelve a la casa del alcalde. En recompensa, el alcalde en persona te dará un pase de cien monedas de oro que necesitarás para poder ser aceptado en la ciudad de Mercator (28), tras esta formidable donación date una última vuelta por el pueblo... ¡Y sin más demora, toma el camino hacia Mercator!









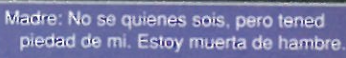
¡Encontrada la llave!











Madre: No se quienes sois, pero tened piedad de mi. Estoy muerta de hambre.



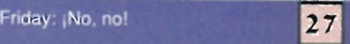
Iday: ¡Mira! Hay cinco piedras incrustadas en el cuerpo de Gola...



¡Conseguido un "dejar pasar"!







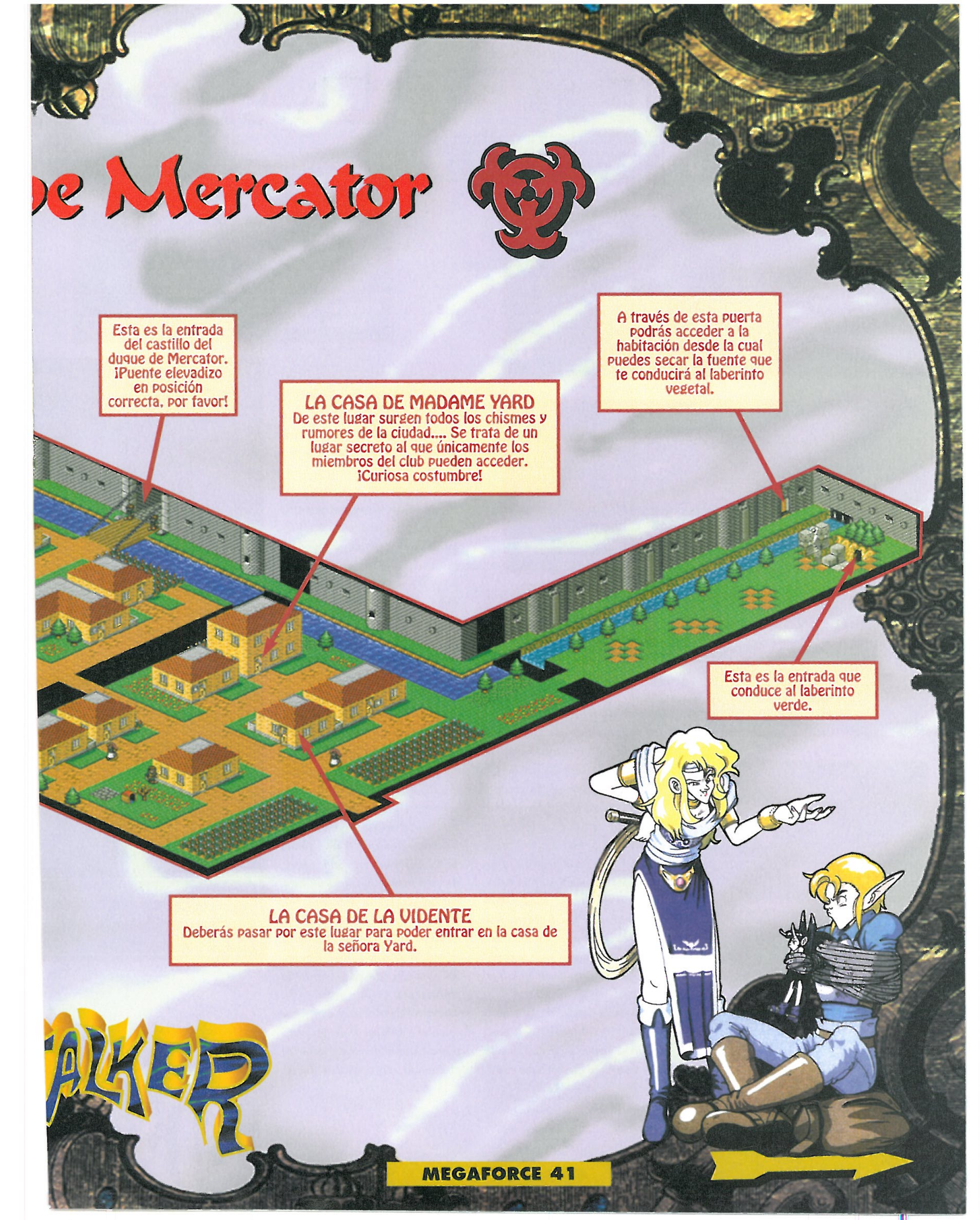
Friday: ¡No, no!

El viejo árbol enfermo



Camino de Mercator llegarás a una encrucijada de caminos. En ella y bajo el cartel verás un árbol gigante (1). Si entras entre su follaje le podrás oír pedirte auxilio (2). Penetra en su tronco y una vez trepados unos cuantos pequeños niveles (3), te pelearás contra un caballero vestido con una gran armadura (4). Cuando acabes con él, podrás oír cómo el árbol te da las gracias por haberle liberado de tal parásito y por ello te dará permiso para coger sus "hilos de árbol", una especie de teletransportadores del medievo (5). Estos van siempre de dos en dos. Si coges uno cualquiera y te teletransportará con su gemelo situado en cualquier lugar. Es realmente práctico, y te evitará el tener que meterte mil idas y venidas al día.


La ciudad d
EL POZO
El pozo de esta ciudad contiene un líquido bastante curioso... ¡Ya lo descubrirás más adelante!
Debes pasar por este lugar para alcanzar el torreón del mago Mir.
LA CASA DEL VENDEDOR ENFERMO
En una de tus visitas te pedirá que le ayudes con su negocio.
LA TIENDA DEL PUERTO DE MERCATOR
Debes hacer la compra para el comercio del vendedor enfermo.



de Mercator
Esta es la entrada del castillo del duque de Mercator. ¡Puente elevadizo en posición correcta, por favor!
LA CASA DE MADAME YARD
De este lugar surgen todos los chismes y rumores de la ciudad.... Se trata de un lugar secreto al que únicamente los miembros del club pueden acceder. ¡Curiosa costumbre!
A través de esta puerta podrás acceder a la habitación desde la cual puedes secar la fuente que te conducirá al laberinto vegetal.
Esta es la entrada que conduce al laberinto verde.
LA CASA DE LA VIDENTE
Deberás pasar por este lugar para poder entrar en la casa de la señora Yard.
ALKER

La ciudad

*: Podéis entrar, pero...
*: ¡Desde luego, ese cuadro no podéis pasar así como así! **1**

Purin: Hola, me llamo Holly. Tengo 12 años, y mi madre es la señora Yard. ¿Jugamos? **2**

3

4

*: ¡Oh, Julia! Si no te casas conmigo... me suicido. **5**

Ludwig: Soy Ludwig, naturalmente. El compositor viene del continente. **6**

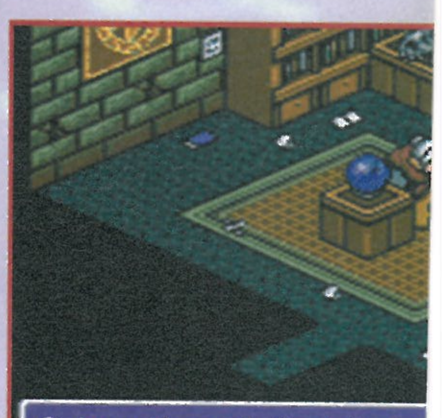


*: Mi padre trabaja en el castillo, y yo vengo aquí de vez en cuando. **7**

Arthur: Voy a casa de la señora Yard. Ocúpate de todo. **8**



Cajera: ¡Ya sé, ya sé... Los jóvenes de tu edad siempre quieren entrar ahí

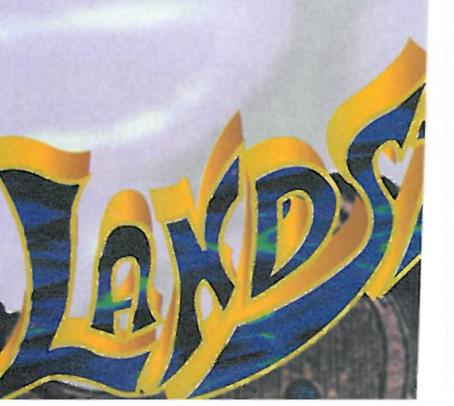


Cajera: Ya está. Te dejarán en casa de la señora Yar ¡Hi, hi, hi....!

Para poder entrar en la ciudad de Mercator debes tener en tu poder un salvo-conducto apropiado. Este te lo habrá dado el alcalde de Ryuma. Enséñalo a los dos guardias que están en la entrada (1) y cuando uno de ellos te pida cien piezas de oro para poder entrar en la ciudad, contesta con una negativa (normalmente lo hace siempre para llegar sin problemas a fin de mes... No serías el primer viajero extranjero al que toman el pelo). Cuando estés en la plaza, charla con todos los habitantes. Debes efectuar una serie de visitas según el orden que a continuación te daré, para que puedas proseguir tu aventura.

Cerca de la fonda de la señora Yard te encontrarás con una pequeña niña. Charla con ella (2), y cuando quiera ligar contigo, acepta el generoso ofrecimiento. ¡Menuda sorpresa te vas a llevar! En la tienda situada a la izquierda de la niña (que debe ser la hija de la señora Yard), podrás encontrar una armadura que te aconsejo que compres sin el menor remordimiento. ¡Te será muy útil (3). Un poco más abajo, dentro de la ciudad, podrás jugar a un juego de azar que puede que te haga rico o que te arruine (4). Cuando te encuentres con una viejecita, ayudala a recoger sus jarras desparramadas por el suelo. No conseguirás mucho oro por esta buena acción, pero a cambio te dirá donde puedes encontrar a una vidente que te informará como puedes entrar en la fonda de la señora Yard. Asistirás a una escena nada normal cuando discutas con una mujer del pueblo (5).

Vete seguidamente a una fonda en la que conocerás a Ludwig, un importante pianista al servicio del duque de Mercator (6). Regresa inmediatamente a la entrada de la ciudad y toma el camino que sale por la derecha. Te encontrarás con una bella chica cerca de una fuente (7). Mientras charlas con ella fíjate como el capitán de la guardia parte a través de una puerta (8) en busca de una tal Julie.



de Mercator



9



12


10

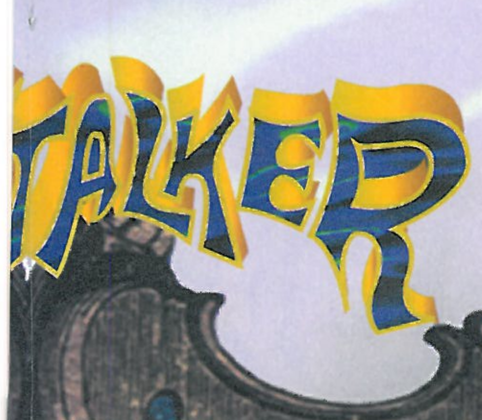


11

Síguele discretamente hasta la fonda de la señora Yard y allí, ponte a charlar con la sirviente llamada Layla. Te dirá que vayas a ver a la vidente para que te convierta en un hombre maduro (9). Cuando estés con la vieja pitonisa pídela que te haga la transformación (10 y 11). Regresa a la fonda de la señora Yard y ponte a charlar con el patrón. Linda, la segunda sirviente vendrá a buscarte para que vayas a una habitación (12). Friday, asustada por lo que cree que puede pasar en ella, te devolverá a tu estado de chaval (13). Como no puedes hacer nada con Linda, sal de la habitación y en el pasillo te encontrarás con Arthur que te desafiará con su espada (14). Si lucha contra él, te explicará lo que pasa en esta fonda. Te pedirá que no desveles a los demás caballeros de la ciudad que acude regularmente a este lugar de perdición. ¡Guarda el secreto! Te espera una buena sorpresa... Para comprar tu silencio, te permitirá entrar en el castillo para que puedas ver al duque. Cuando entres en la fortaleza toma el pequeño camino que sale desde la izquierda. Allí, trepando sobre un pequeño arbusto, podrás recuperar un super lazo (15).

Deja que el mayordomo te conduzca hasta el interior del castillo, para que puedas tener una primera audiencia con el duque (16). Tras una breve entrevista con su ilustrísima, parte a dar unas vueltecillas por todas las habitaciones de tan impresionante edificio. En el gimnasio podrás saludar a tu confidente Arthur, el célebre capitán de la guardia (17). Vete a saludar al cocinero para conocer cuales serán los alimentos que se ofrecerán a los invitados (18). No pierdas ni un momento en asistir a tan suculento banquete en el que volverás a encontrarte con el duque. Acompañado por dos mercenarios debes ir a deshacerte de Mir, un peligroso mago que vive en un alejado torreón y que amenaza continuamente a los habitantes de Mercator para que le paguen un tributo extremadamente elevado de monedas de oro (19). Luego podrás escuchar al célebre compositor Ludwig en su bello piano de cola. Tras tan relajantes melodías puedes buscar un merecido reposo en tu cuarto (20).

Por la mañana emprende el camino hacia Mercator y visita al vendedor enfermo en la tienda de la parte baja de la ciudad. Al charlar con él, te pedirá que le ayudes a rehacer su nueva tienda. Cuando te hable de una tienda sencilla,





13



14



15



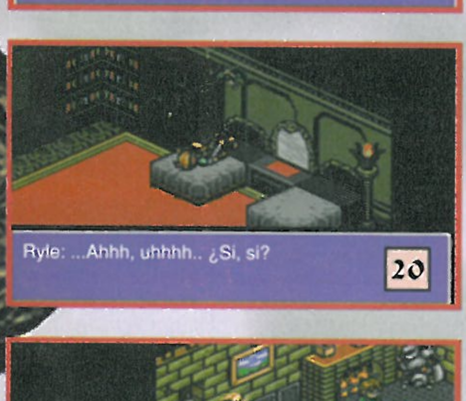
16

La ciudad d



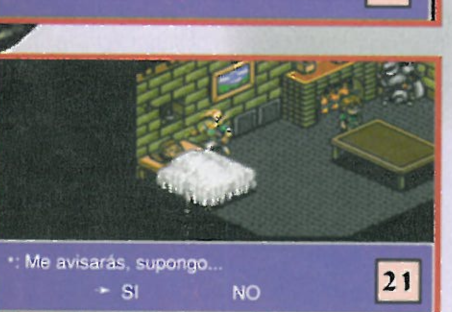
dile que no, pero cuando te hable de una tienda de todo tipo de género, contestale afirmativamente (21). Te dará un mapa con el que puedes comprar mercancías en el puerto de Mercator. Cuando salgas de la tienda, vete a la izquierda en donde te cruzarás con una persona delante de una sala de juegos. Dale cien monedas de oro cuando te las pida, y te conseguirá el doble (22). ¡Ojo ten cuidado, solo funciona una sola vez! En la tienda del puerto debes comprar todo lo que veas (23). Regresa a la tienda del vendedor ya curado y compra todo lo que te proponga, siempre y cuando tengas dinero para pagarlo (24). Te aconsejo la piedra del oráculo, aunque es muy cara. Esta, te costará 1500 monedas de oro, pero te permitirá conocer en todo momento el porcentaje que llevas de juego.

Vete al lado de la iglesia y entra en la casa rodeada de gente (25). Desde su interior podrás llegar al centro de la ciudad, pasando por una trampilla. Allí te encontrarás un demonios que te plantearán ocho enigmas en ocho salas distintas, que debes resolver. Finalmente tendrás que combatir con el guardián del lugar del que podrás conseguir un brazalete con el que puedes bloquear el tornado que bloquea la entrada de la torre del terrible mago Mir. Estas son las soluciones para cada sala:





25







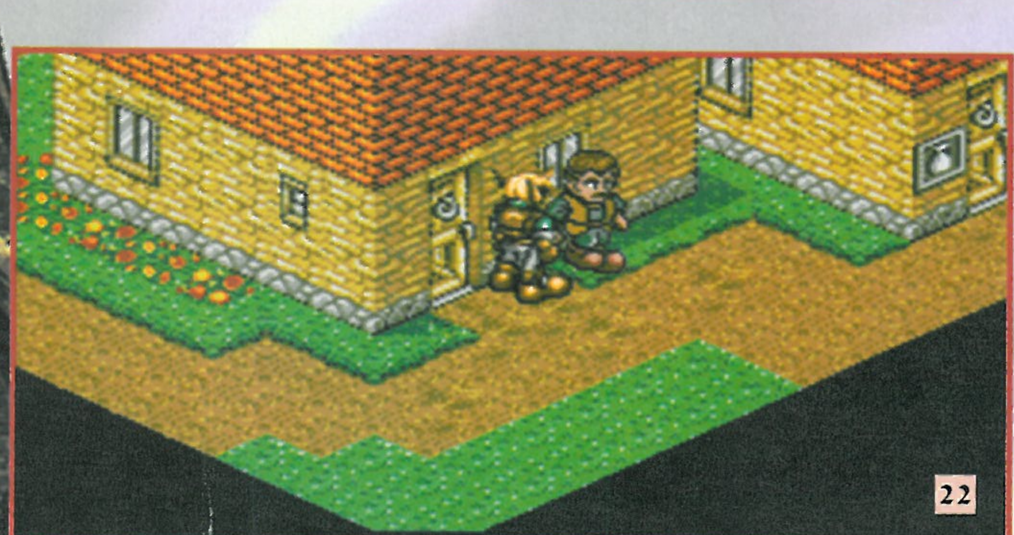
1ª SALA

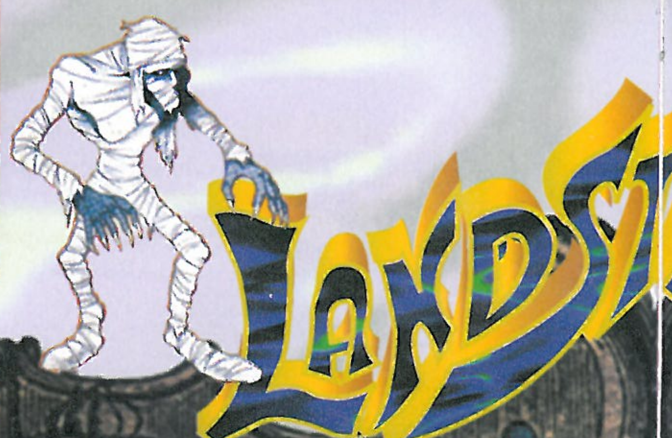
BETTY ROSS (26). Debes destruir los tres blobs y en el siguiente orden: el blanco, el rosa y el dorado.



2ª SALA

RUBY SILENCIO (27). Cuando aparezcan los dos blobs blancos, no hagas nada, ni siquiera te muevas, y tras varios segundos desaparecerán al mismo tiempo que las llamas.





e Mercator



4ª SALA
MARIA HYSTERICA (29). Lanza la piedra sobre el Orco cuando este pase por la escalera.



3ª SALA
JACK SKYWALKER (28). En el muro de la derecha hay una escalera invisible: Sube por él, y cuando llegues arriba del todo encontrarás un interruptor con el que podrás apagar las lámparas.



5ª SALA
JIM LA LUZ (30). Sitúa el bloque a la derecha de la cruz y a la izquierda del brasero. Luego pulsa encima para apagar las dos lámparas.



6ª SALA
LARSON E (31). Aparecerán cuatro cofres. ¡No los toques y espera pacientemente durante algunos segundos!



7ª SALA
DIRK EL OSCURO (32). Te atacarán cuatro esqueletos de los cuales tres son blancos y uno es marrón. Mata primero al marrón y luego a los blancos.



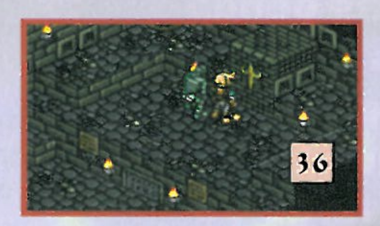
8ª SALA
WHODINI (33). Coge la caja que hay en el suelo y colócala entre las dos lámparas. Tírate por el balcón. Luego entra en el muro por el centro. En el fondo encontrarás un interruptor que apagará todas las lámparas.

Dirígete al embarcadero en el que una momia te permitirá (si has resuelto todos los enigmas) atravesar el río que te separa del Boss al que debes enfrentarte (34). Llegarás a una habitación en la que un mercenario se abrasará por una bola de fuego. Empuja la puerta y sube todo lo rápido que puedas para que no te abrase a ti también (35). Unos segundos más tarde, la bola destrozará la puerta, liberando el paso hasta la sala del guardián. Aparecerá una momia terrorífica... Para matarla, en vez de golpearla, debes atacar sus alrededores. ¡Tienes que acabar con su sombra! (36). Cuando hayas acabado con ella podrás recuperar el brazalete. Se trata de una especie de clave mística con la que podrás entrar en el torreón del mago Mir (37).



34


35


36



37





¡Esto es todo amigos! En nuestro próximo número te presentaremos la terrorífica torre del mago Mir, la descripción completa del laberinto vegetal y el plano completo del último laberinto... ¡O sea, todo! Hasta pronto...



EL UNIVERS
DE LOS ACCES

Hace algun tiempo, nos dijimos, como ahora, en la Redacción, que... mira. Ya que nuestra ultima "salida" se remonta a muchos numeros ya, podriamos quizás permitirnos un pequeño viaje de "compras" buscando perifericos para nuestras consolas queridas. Bien si, las pobres, nosotros las alimentamos con cartuchos aún, entonces las pobres pequeñas buscan, ellas mismas, un suplemento al alma, un yo-no-sé-que que las ponga más hermosas, o más solidas o más inteligentes... Bien, para vosotros, esto es lo que hemos podido averiguar a lo largo de ese pequeño trayecto de compras, que no se vea en ningun caso como algo exhaustivo, más como un vistazo al escaparate, la historia era poner un poco el punto sobre las máquinas y sus accesorios.

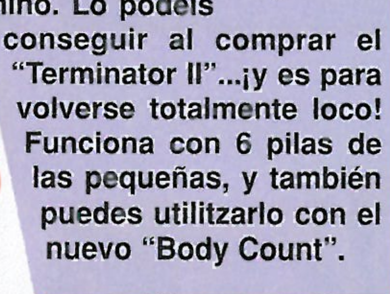
LA MASTER SYSTEM II

FICHA TECNICA

DIMENSIONES: 236 x 172 x 81.5 milímetros.
PESO: 790 gramos.
MICROPROCESADOR: Z80A (8 bits) a 3,58 MHz.
RESOLUCION: 256 x 192
MEMORIA: 8 KB.
MEMORIA VIDEO: 16 Kb.
COLORES: 16 colores amplailes a 64.
SONIDO: 3 voces y 4 octavas.
CARACTERISTICAS: No es posible utilitzar juegos en formato tarjeta.



EN LA MIRA DEL MENACER



Otro periférico capaz de destrozar a cuantos monstruos tengan la desgracia de cruzarse en nuestro camino. Lo podéis conseguir al comprar el "Terminator II"...¡y es para volverse totalmente loco! Funciona con 6 pilas de las pequeñas, y también puedes utilitzarlo con el nuevo "Body Count".



SO

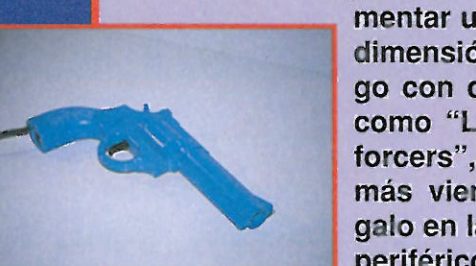
ORIOS

LA "HANDY GEAR"

¿Que no tenéis bastante con jugar en la playa? Pues ahora también podéis seguir disfrutando de vuestros cartuchos favoritos para Game Gear en la ducha con "Handy Gear", que se acopla a la consola como un guante y la impermeabiliza. Además, incorpora una lupa para magnificar la pantalla y ver mejor lo que está ocurriendo. Ya sólo faltan una "Air Gear" para los amantes del parapente, y una "Ice Gear" para los aficionados al hockey...

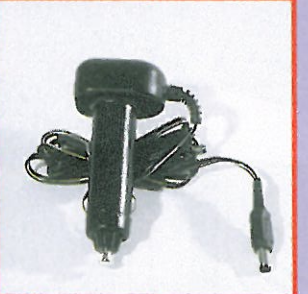
¿QUEREIS SER MAS RAPIDOS QUE LUCKY LUKE? ¡PUES CONSEGUID EL JUSTIFIER!

Es fácil: sólo tenéis que conectar el revólver a la Mega Drive...y experimentar una nueva dimensión de juego con cartuchos como "Lethal Enforcers", que además viene de regalo en la caja del periférico.



EL ADAPTADOR PARA COCHE DE LA GAME GEAR

Imaginaros cerca de una playa, con las olas resonando en vuestros oídos...y jugando al "Dr. Robotnik" en el asiento trasero del coche. ¿Que no puede ser? ¡Pues sí! Y todo, gracias al "Car Adaptor", un cable que se conecta al encendedor del vehículo. Si no dejáis de fumar así, ya no sé cómo vais a conseguirlo.







LA MEGADRIVE II

FICHA TECNICA

DIMENSIONES: 220 x 212 x 59 mm.
PESO: 720 gramos.
MICROPROCESADORES: 68000 (16 bits) a 7,8 MHz/Z80Z (8 bits) a 3,58 MHz para utilitzar los juegos de la MAster System gracias al "Converter".
RESOLUCION: 320 x 244.
MEMORIA: 74 Kb.
MEMORIA VIDEO: 64 Kb.
COLORES: 64, ampliables a 512.
SONIDO: 10 voces y 8 octavos, estéreo.
CARACTERISTICAS: existe una salida de vídeo PAL complementaria.



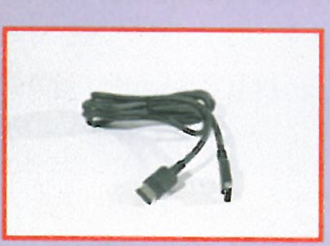
LA GAME GEAR DE NUESTRAS ENTRETELAS...

La portátil a color de Sega ha conseguido millones de adeptos en todo el mundo. Dispone de unas características técnicas que la equiparan con la Master System, y ofrece sonido estéreo (4 voces). Sus dimensiones, en milímetros, son de 103 x 210 x 38, con un peso de 570 gramos. El microprocesador es de 8 bits, lo que la convierte en una máquina atractiva y competitiva, en su categoría. Actualmente, la Game Gear dispone de una ludoteca de cerca de 150 títulos de todos los géneros. La acción se desarrolla en una pantalla de 81 x 60 milímetros, capaz de conjugar 32 colores simultánemente sobre una paleta de 4.096. Además, funciona con 6 pilas de las pequeñas, y su autonomía de 3 horas. También puede conectarse a la red. Sin duda, se trata de la mejor opción, vistos los resultados obtenidos por otras iniciativas -como la Lynx de Atari, o la Nec GT - Turbo-.



GAME LINK: CREADO PARA HEROES

Mire usted por dónde, esto sí es ingenioso. "Game Link" permite a dos usuarios competir simultánemante en la misma partida, conectan--do dos Game Gears. Si queréis probarlo, nada mejor que "F1 Pole Position", o incluso el célebre y salvaje "Mortal Kombat" de Acclaim.





MEGADRIVE 2 + MEGA-CD

MEGA-CD II, CONTRATO INDEFINIDO

El primer sistema CD de Sega, que se conecta a una Mega Drive -I o II-, ha salido al mercado hace ya unos meses. Su microprocesador es un 68000 a 12.5 MHz., más rápido que el de la consola de 16 bits. Pero no nos olvidemos por ello del chip gráfico ASIC, que aporta efectos tan espectaculares com el de los "zooms" y una variedad cromática sorprendente. La capacidad de almacenamiento del CD comprimido es también muy impresionante: un máximo de 550 mega-octetos, el equivalente a 225 cartuchos de 16 MegaBits.

EL TURBO DUAL

"Turbo Dual" son dos joyticks de 3 botones; dos joysticks que se controlan por rayos infrarrojos, y que por lo tanto permiten al usuario una libertad casi total de movimientos -de hecho, el periférico admite una distancia de hasta 8 metros de la Mega Drive-. Para seguir haciéndoos la boca agua, os diré que incorpora un modo "turbo", y que para ahorraros pilas, el ingenio deja de funcionar pasados 10 minutos desde que dejásteis de utilitzarlo.



UNA MEGA MASTER-SYSTEM-DRIVE

Bajo este curioso nombre se esconde una Mega Drive que, conectada a un periférico, se convierte en una Master System. ¡Idea curiosa donde las haya! Si sois unos nostálgicos de los viejos juegos de 8 bits, el aparatito es ideal para vosotros. Existen 2 modelos:

CONVERTER



Esta unidad sólo funciona con la primera Mega Drive, y acepta tanto cartuchos como tarjetas...pero el "Action Replay" no funciona con ella. Mal vamos.

CONVERTER 2

Mucho mejor, y de dimensiones más reducidas, que el anterior, el "Converter II" cuesta también menos dinero. El "Action Replay", sin embargo, sólo se activa dependiendo del juego con el que esté interactuando.



MANDOS CON 6 BOTONES INFRAROJOS

Estos son los mados con 6 botones para vuestra Megadrive, totalmente compatibles con todos los juegos salvo algunas excepciones conocidas (Alien 3, Pit-Fighter, Jordan vs Bird, John Madden Football y Decap Attack). Además, como tienen infrarojos, podeis estar más libres de vuestros movimientos, y esto mismo, a tres metros de vuestra consola. Sólo necesitareis cuatro pilas pequeñas (dos en cada mando) y conectar el receptor a la salida de joystick de la Megadrive. Recordar que no hay ni botón ni turbo.



"PRO CD-X MCD", UNA CONSOLA POLIGLOTA

La Pro CD-X es una herramienta indispensable para los poseedores de una Mega-CD, puesto que permite leer todos los formatos posibles, incluidos los japoneses.

Y sin modificiaciones, ni la péridad de un sólo nivel en el trasvase. Alucinante.

Sólo se necesitan 4 pilas pequeñas para que funcione. Eso sí: no incluye ni botón ralentizador, ni turbo.

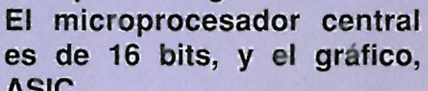


¡LA LLAVE DEL TESORO!

¿Y que me decís del "MEGA-KEY"? ¡Pues que vale para todo! Se trata de un curioso aparato fabricado en Hong Kong y que permite utilitzar cualquier juego -japonés, americano- sin mayores complicaciones, tengas la consola que tengas. Por cierto: el nuevo "Nitro Adaptor" surte el mismo efecto.







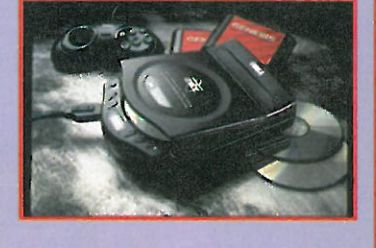
CD-X : ¡BIENVENIDOS AL SEMI-FUTURO!

La CD-X es lo último de Sega. Presentada en la C.E.S. de Las Vegas, combina la tecnología multimedia con la tradicional de la consola Mega Drive.

Sus dimensiones, ideales: 19,8 centímetros de largo, por 14 de ancho y 4,6 de alto...¡y sólo pesa 600 gramos!

El microprocesador central es de 16 bits, y el gráfico, ASIC.

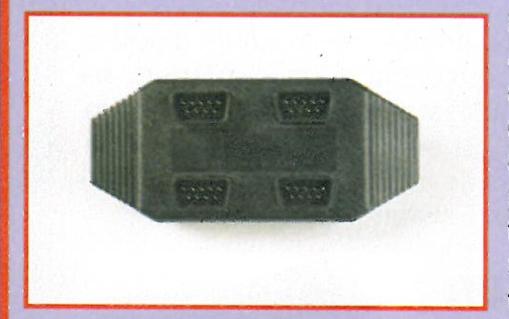
Por otra parte, el "delay" en el acceso a la informació del disco es inferior a un segundo; inferior, en consecuencia, al de la Mega-CD.







SEGA Y ELECTRONIC ARTS: ¡CUATRO MEJOR QUE UNO!



Sega y Electronic Arts han diseñado unos joysticks que permiten a cuatro usuarios participar simultáneamente en sus juegos favoritos... siempre que sean de la firma americana, claro, como "FIFA Soccer", "Bill Walsh College Football" o "NHL '94".
No digáis que no os hemos avisado.



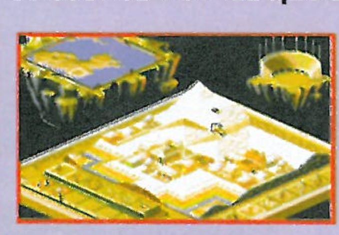
UN RATON MUY "ANIMADO"

De 4 centímetros de altura, 5 de ancho y 9 de largo -sin contar la cola, de...2 metros (!)- este ratón es lo que se llama una maravilla de la técnica. Y además registra a la perfección los más mínimos movimientos del usuario. Y además, es ergonómico hasta la delectación. Y además, se desplaza de una forma muy delicada. ¡Y-y además...se le mueven las orejas! No os lo perdáis, siempre que tengáis una pequeña alfombrilla azul para que el ratón de las narices disfrute; delicado que es, el muy animal...



... Y UN RATON AL SERVICIO DEL HOMBRE

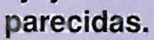
¿Qué vais a hacer, con este ratón? Pues nada, si no disponéis de los dos únicos cartuchos con los que es compatible: "Populous II: Two-Tribes", y "Body Count". Quien iba a decir que incluso los juegos de acción pueden controlarse correctamente con un periférico de estas características...





UN 10 PARA LA GAME GENIE

Game Génie, de Codemasters, se parece muchísimo al Action Replay y hace cosas parecidas.
Se presenta en una caja de un tamaño parecido al de los cartuchos para la consola de 16 bits de Sega, y ofrece opciones de vidas infinitas, energía ilimitad y municiones a voluntad.
La única diferencia: que el jugador no puede buscar sus propios códigos.





MASTER GEAR CONVERTER : UN MATRIMONIO MAL AVENIDO

El Master Gear Converter es un adaptador que permite jugar con los cartuchos desarrollados para la Master System, en una Game Gear -con el consiguiente aumento de la ludoteca de la portátil-. Imaginaros: disfrutar de "Phantasy Star" o "Gauntlet" mientras estamos de viaje. ¡Qué alucine!

ACTION REPLAY EL SALVAVIDAS VIRTUAL

Gracias al Action Replay para Mega Drive, Master System y Game Gear, todos los usuarios tendrán -¡al fin!- la posibilidad de ver la secuencia final de un juego, por más difícil que sea -y vive Dios que hay unos cuantos...-.



El Action Replay tiene el mismo tamaño de un cartucho normal y corriente, y se inserta en la consola de igual forma.

La caja que lo contiene incluye un folleto de con códigos para una treintena de juegos, algunos de ellos muy conocidos.

Las posibilidades son casi ilimitadas. Desde conseguir tantas vidas como queramos, hasta obtener cientos de cargas para nuestras metralletas, si gustamos de utilitzarlas.

Pero también pueden cambiarse los colores de los personajes, o aumentar la dificultad del juego, por ejemplo.

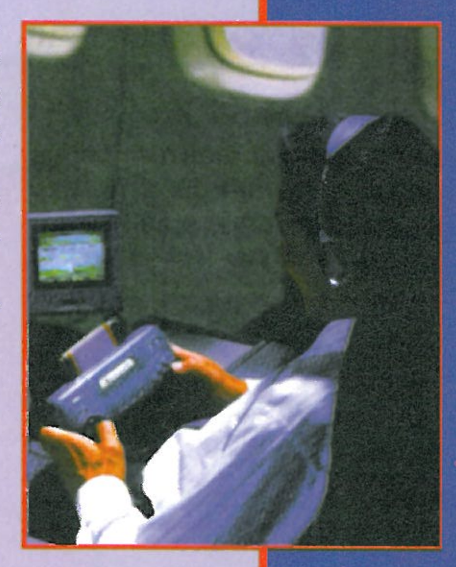


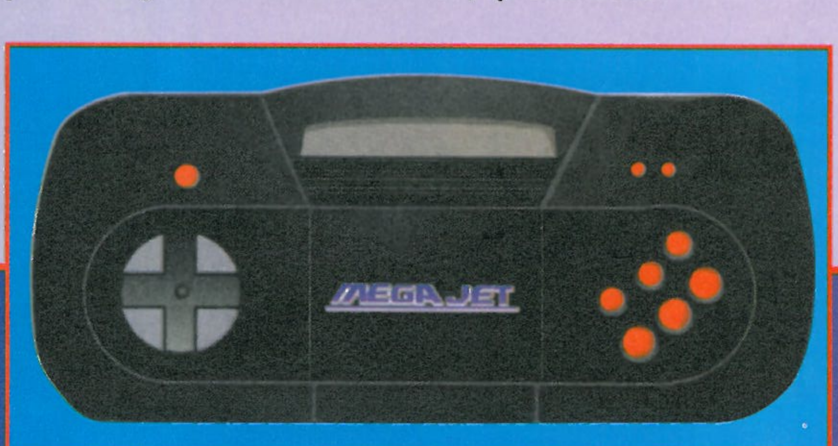
MEGA JET: LA REVOLUCION DEFINITIVA

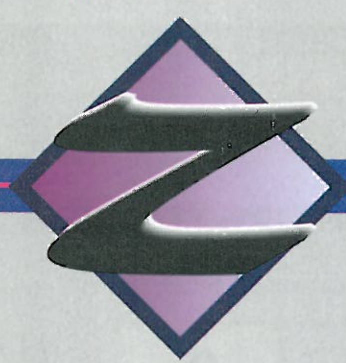
Hace bastante tiempo que las líneas aéreas japonesas incorporaron los videojuegos como una excusa más para entretener a los pasajeros durante los vuelos; para ello, encargaron a Sega unas Mega Drive portátiles que se pudieran conectar a los monitores LCD de los aviones.

Pues bien: ahora, Sega ha decido comercializar este compatcto modelo bajo el nombre de "Mega Jet", interesante por lo razonable de su precio.

¿Sería mucho pedir que llegaran a distribuirla con pantalla incoporada? ¿Sí? Pues lo hacemos, qué narices.









La hija del emperador Shaddam Iv, al principio es ella la que nos presenta la historia. Imposible no estar atento...



En el palacio Carthag es donde habita tu familia.



Ve por la arena atacando las cosechadoras. Con un ornitóptero los Fremen serán capaces de escaparse... Algún día aprenderás a llamar a los gusanos del desierto y podrás cabalgar a sus espaldas.



El emperador Shaddam IV ha confiado la explotación de la especia a tu familia, y serás enviado al único planeta que la produce: Dune. La especia, llamada melange, tiene unas propiedades muy especiales que otorgan poderes sobrenaturales ¿Qué efectos tendrá sobre ti? De momento tu mayor preocupación consiste en encontrar el modo de producir suficiente especia como para cubrir las necesidades del emperador, algo que no es tan sencillo como parece. Los Harkonnen, un pueblo bárbaro, también se encuentran en Dune y por lo tanto la guerra resulta casi inevitable. Sólo con la ayuda de los Fremen podrás encontrar una salida... ¡Ah! una última cosa, el desierto está plagado de gusanos gigantescos que pueden llegar a medir más de 400 metros ¡Buena suerte!

COMENTARIO

Desde el primer instante te verás envuelto en una atmósfera fascinante, comprobarás qué bien se oyen los diálogos de los personajes y oirás una música espectacular. La manejabilidad es bastante fible pero no perfecta puesto que el cursor no va directamente donde tú quieres sino que se detiene tan sólo donde se produce algún tipo de acción. Gráficamente, los personajes y los paisajes son preciosos. Por el contrario, en el modo "carte", el desierto no está bien definido. Para tratarse de un juego de aventuras la animación es genial y los paisajes en los viajes a través del desierto y de las dunas desfilarán ante tus ojos como si fueran reales, al igual que los personajes. Por ejemplo, los movimientos de la boca están perfectamente sincronizados con las palabras. Conclusión: un juego extraordinario de aventuras y de estrategia, con algunas pequeñas imperfecciones que no oscurecen para nada su genialidad.









Aquí está tu ornitóptero. En su interior podrás elegir el punto de destino que desees del mapa o bien partir a la aventura obteniendo informaciones de los Fremen. En este caso, tu recorrido se dibujará en el mapa y tan sólo tendrás que dirigir la nave con la flecha de la derecha.





Puedes cargar o salvar una partida en cualquier momento del juego y también mirarte en el espejo de tu habitación. Comprobarás que tus ojos son completamente azules, si te decides a beber el agua mágica...



¿Vegetación en el desierto? Sólo te separa un día de ella...





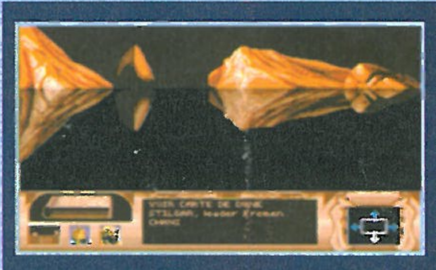
El palacio de los Harkonen. Un día u otro tendrás que atacarlo. Se paciente y espera a tener un ejército suficiente.

Los Fremen viven en estos "Sietchs". Descubrirás lo mejor de toda esta aventura. Ve a visitarlos.



Acabais de instalaros en el palacio y todavía no conoceis todos los lugares. Preguntar a vuestra Madre Jessica para encontrar los pasajes secretos... (sala de comunicación, sala de armas...)





No intentes beber ese agua, al menos por el momento. Sino...







El duque Leto Atreides, tu padre.

Uno de los numerosos jefes Fremen que trabaja para ti.





El emperador Shaddam IV. Te pedirá cada cinco días que le envíes una cierta cantidad de especia. Asegúrate de enviarla correctamente. Si le envías un poco más de lo que te pide, te dará unos días más de margen para el siguiente envío.

Aquí está Harah.



Al empezar, te será de gran utilidad, así que llévala contigo en tu ornitóptero.

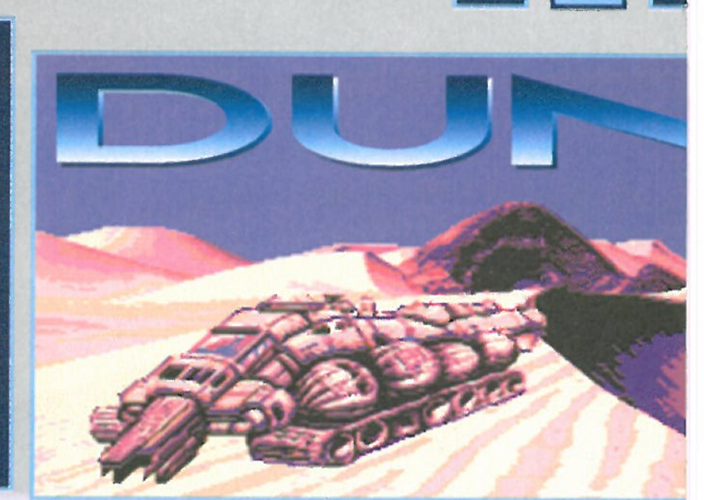




Duncan Idaho. Vigilará por ti la producción de especia. Él será el responsable de los números y te mantedrá informado al respecto. Te puede proporcionar un montón de cifras.

El Barón Vladimir Harkonnen: tu peor enemigo.





Hynes, el paleontólogo. Gracias a sus conocimientos, el desierto se convertirá en un lugar repleto de vegetación.

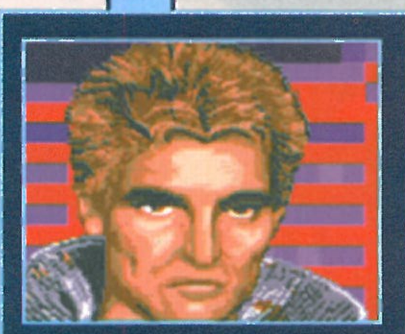
Las tropas de este jefe Fremen también trabajan para ti.



Stilgar, el líder Fremen. Con su ayuda, todos los Fremen se alistarán.

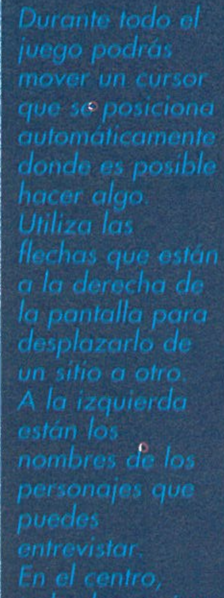
El contrabandista. Tiene de todo. Cosechadoras, ornitópteros e incluso módulos estraños, todo lo consigue y todo es útil para la batalla. Avanza un poco para obtener un premio mejor.

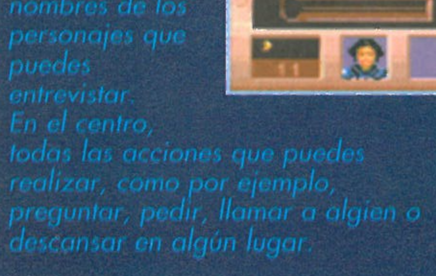
Thufir Hawat, tu consejero...



Feyd-Rautha Harkonnen. La mano derecha del barón Vladimir Harkonnen.







Chani está enamorada de ti...



Durante todo el juego podrás mover un cursor que se posiciona automáticamente donde es posible hacer algo. Utiliza las flechas que están a la derecha de la pantalla para desplazarlo de un sitio a otro. A la izquierda están los nombres de los personajes que puedes entrevistar. En el centro, todas las acciones que puedes realizar, como por ejemplo, preguntar, pedir, llamar a algien o descansar en algún lugar.

En el menu de configuración, puedes cambiar la velocidad de desplazamiento del cursor, controlar las músicas y los sonidos, consultar el libro de Dune, elegirl el idioma e incluso hacer que los textos estén en lenguaje fremen.



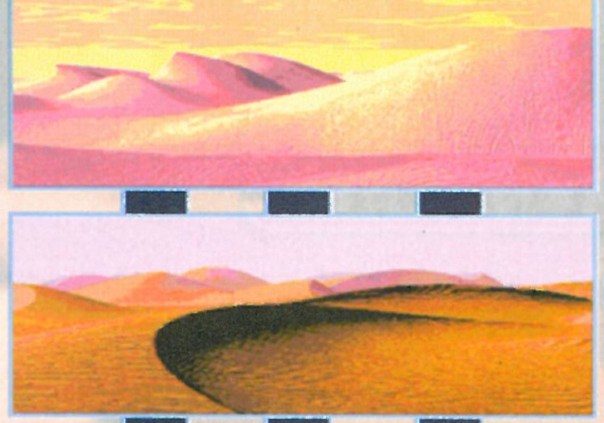
Con la ayuda de este mapa, sabrás dónde se encuentra la mayor parte de la especia y podrás enviar a tus prospectores. De entre todas las acciones posibles, puedes hacer que tus tropas se especialicen en la extracción de especia, en el manejo de las armas o en Ecología. También podrás desplazar tus tropas, modificar su equipamiento, pedirles que hagan prisioneros...etc.

Una cosechadora de especia. No te acerques demasiado o fracasarás en el empeño. Poco a poco, la especia hará efecto en ti, produciéndote visiones muy interesantes y permitiéndote comunicarte a distancia...



El juego está basado en dos principios. El primero es que es una aventura idéntica cada vez que juegas y la clave para avanzar es ir despacito y con cuidado, realizar buenas acciones en los lugares oportunos y en el momento justo. El segundo, es que se trata de un juego de estartegia muy complicado que no depende de la buena gestión de tus tropas.







El desierto, a diferentes horas del día y de la noche.

■ MEGA-CD ■



SONIDO



Los diálogos y las músicas son... ¡impresionantes!

GRAFICOS

Los personajes son auténticos y el desierto es espectacular.



ANIMACION



Viajar por las dunas y la expresión de los rostros es muy realista.

MANEJABILIDAD

El cursor se dirige automáticamente a los sitios en los que se puede activar la acción.



✦ AVENTURAS ESTRATEGIA ✦

EDITOR: VIRGIN
NUMERO DE CD: 1
DIFICULTAD: DIFICIL
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 1
NUMERO DE JUGADORES: 1
GUARDAR: SI
CONTINUACIONES: NO

- \+ Las expresiones de los rostros
- \+ La estrategia
- \+ Los viajes por el desierto
- \+ La sincronización
- − El mapa no está bien representado

92%

ACTO 1 - EL INFIERNO EN EL 2029 A.D.

Reese se mueve por los escombros de la antigua L.A. en busca de armas más potentes, de granadas y de bonos de todo tipo. Aprovechando la ocasión, podrá conseguir un escudo que le haga invulnerable el tiempo preciso para destruir un montón de robots, haciendo bastante daño a las huestes de Skynet.







1984: James Cameron dirige Terminator, película de ciencia ficción, Gran Premio del Festival de Avoriaz, que cuenta con Arnold Schwarzenegger en el papel de Cyborg y Michael Biehn encarnando a Reese, el justiciero llegado del futuro. 1993: llega el juego para Mega CD. El jugador toma el puesto del soldado enviado por John Connor, jefe de la rebelión en el 2029 D.C., a salvar a Sarah Connor, su madre, de las garras de un T-800 creado por Skynet. La historia comienza con un Reese que se enfrenta a las máquinas en un Los Angeles devastado y se termina, seis niveles más tarde, en la fábrica en la que se debe aplastar definitivamente la carcasa del robot. En total, siete actos, que os proponemos descubrir aquí.



ACTO 2 - UNA NOCHE NEGRA QUE PARECE INTERMINABLE

El maquiavélico ordenador Skynet siente que Reese se aproxima y lanza a los miembros más poderosos de su ejército a su encuentro.
Si no quiere ser desintegrado o acabar como los numerosos esqueletos que jalonan el suelo, el soldado debe ser muy prudente y utilizar muy a menudo las granadas que lleva consigo. Esto es imprescindible en el modo "super hard".

TERM

COMENTARIO

Conociendo las versiones precedentes, podíamos esperar lo peor. Pero Virgin nos ha sorprendido con un juego de plataformas muy completo, con una dificultad gradual, que explota muy bien las capacidades sonoras de la Mega CD. Una banda sonora excelente, muy potente, acompaña al jugador a lo largo de toda la aventura. De hecho, cada vez que hay algo de acción, desde la demostración del inicio, el archiconocido tema central de la película suena constantemente. Pero lo que más gustará a los aficionados es el cuidado que se ha puesto en recrear al personajes central. Los gestos precios y una excelente maniobrabilidad en un Reese que evoluciona hacen que no se aprecie demasiado el principal fallo del juego, los decorados. Si bien los personajes están bastante conseguidos, no se puede decir lo mismo de los decorados, que están tratados de una forma poco delicada. Una lástima, porque unos buenos gráficos hubieran mejorado aún más el resultado.



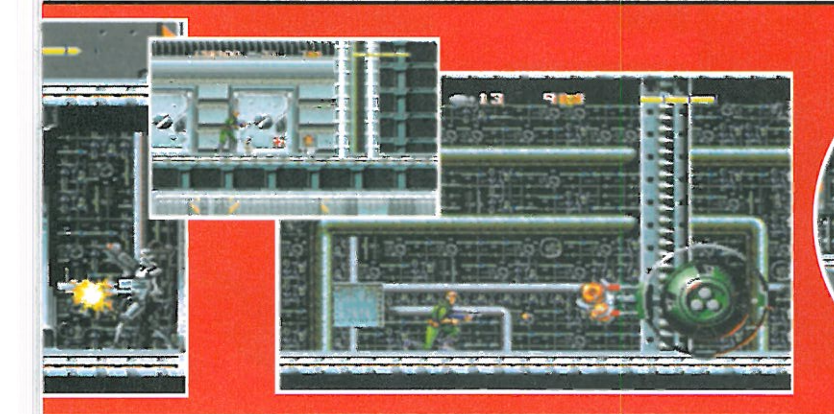


ACTO 4 - LAS PELIGROSAS CALLES DE LOS ANGELES

Nada más acabar su viaje en el tiempo, Reese parte a la búsqueda de Sarah Connor, madre de John, el futuro jefe de los rebeldes.
Cambia su atuendo militar por un impermeable y su láser por un fusil adecuado para el año 1984.
Pero el camino es largo y los punkies de la ciudad, cerca de sus Harleys, harán lo posible para dificultárselo... cuando no se trate de la policía.

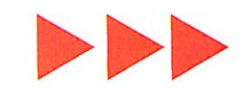


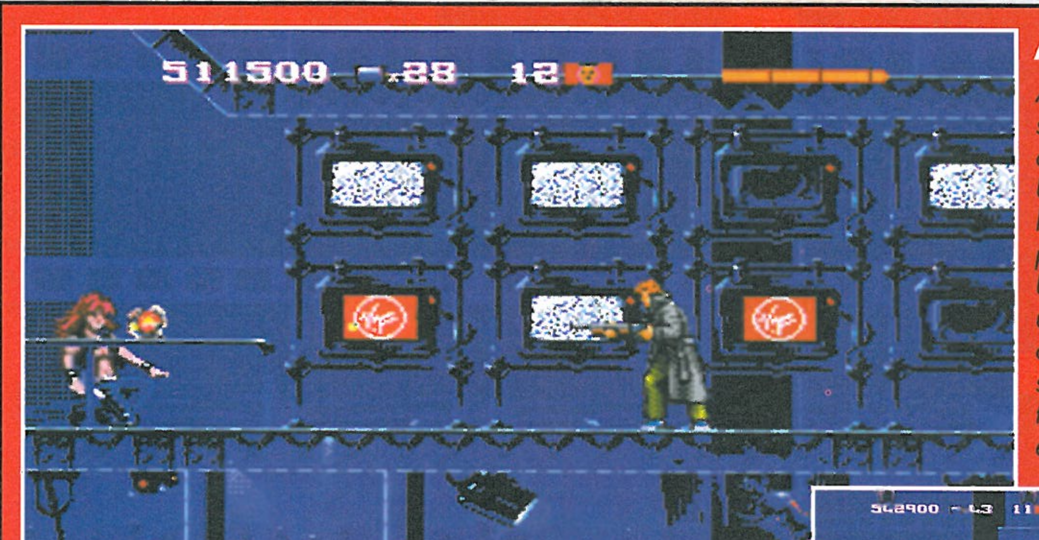
INATOR



ACTO 3 - EL CORAZON DE SKYNET

Cerca de la última línea a la derecha podrás coger la máquina que te lleva atrás en el tiempo hasta la creación de Skynet, pocos segundos después de que lo haga el T-800. Reese está ahora 50 años en el pasado. Lo más importante es no cruzar el tiempo antes de recoger la mayor cantidad posible de bonos y power-ups marcados con una cruz roja (sirven para conseguir algo de energía suplementaria) o amarilla (para recargar completamente la barra).





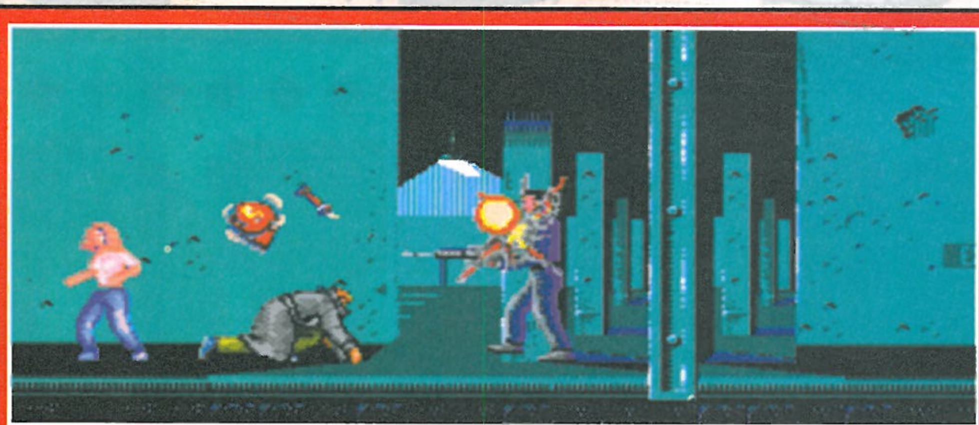
ACTO 5 - EL NIGHTCLUB

Acompañado por la música tecno, Reese se abre camino en esta inmensa discoteca nocturna de la costa oeste de Estados Unidos, llamada Technoir y en la que hasta los camareros están armados en previsión de altercados.
Un juicioso uso de los focos de luz será útil para acabar con los enemigos y los cócteles explosivos del lugar serán necesarios para salvar a Sarah de una muerte segura... y para conseguir "refugio" en la comisaría de L.A.



ACTO 6 - LA COMISARIA

Una vez encerrados en la comisaría central, Sarah y Reese se sienten seguros.
Sin embargo, cuando acaba el interrogatorio, se encuentran cara a cara con el T-800 a que deberán reducir a la impotencia con una docena de granadas... lanzadas en sólo 10 segundos.



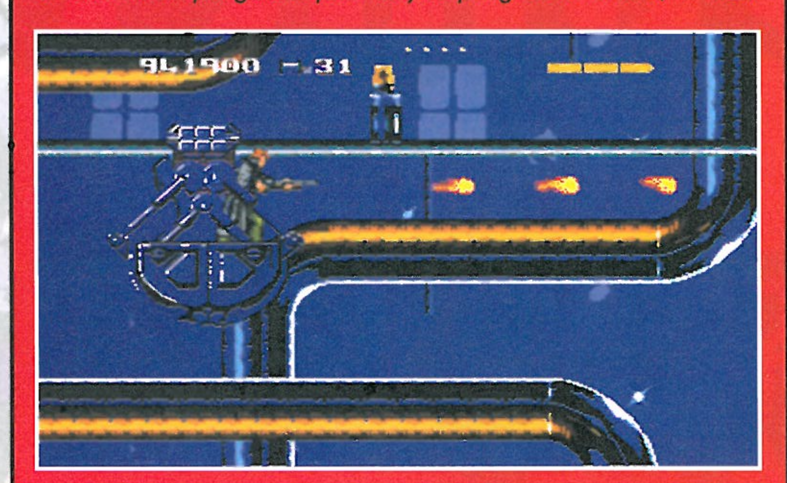


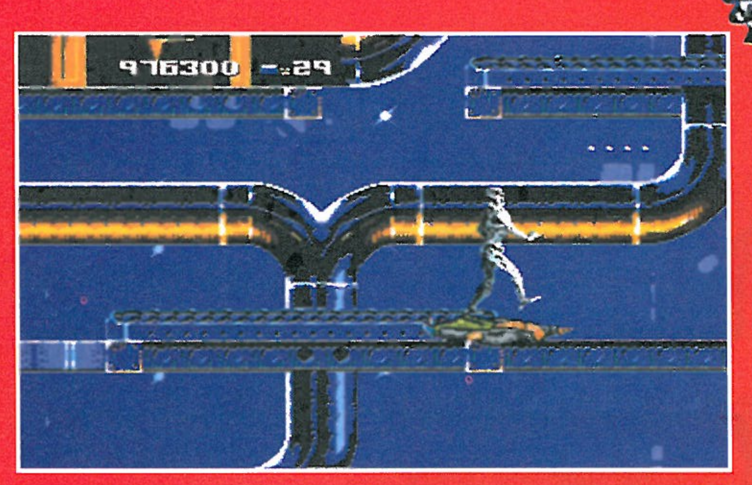


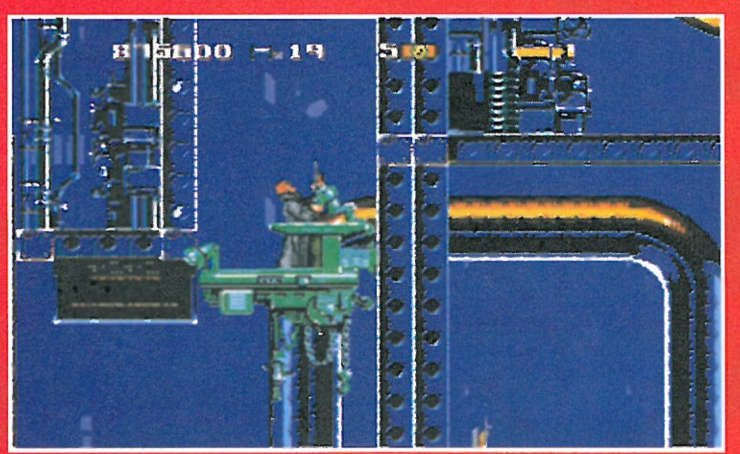


ACTO 7 - EL FIN DE LA PERSECUCION

Llegamos a la última etapa de esta epopeya, que finalizará con la liquidación de los últimos restos del Terminator.
Esta vez, Reese debe conducir al robot al interior de la prensa hidráulica.
Un dédalo de peligrosos pasillos y el peligro de la lava, le reservan una dolorosa muerte. Atención, porque este juego no tiene claves de acceso ni continúas.
En cualquier caso, siempre es posible llegar al final y... esperar a que salga la versión "The Judgement Day" en CD.







■ MEGA-CD ■

TERMINATOR

SONIDO



El tema de la película y las canciones de Guns 'n' Roses durante el resto.

GRAFICOS

Los decorados de Los Angeles 1984 son bastante groseros



ANIMACION



Movimientos hiperrealistas para el héroe

MANEJABILIDAD

Un soldado súperentrenado que responde a 1/4 de vuelta



✦ PLATAFORMAS ✦

EDITOR: VIRGIN
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 4
NUMERO DE NIVELES: 7
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: NO



+ Reese es más real que el original
+ Banda sonora apocalíptica
+ Manejabilidad sin fallos
+ Dificultad bien dosificada
- Ausencia de efectos espectaculares





Power

Eres un mercenario al servicio de un rey conquistador que te pagará por reducir a la impotencia a los ejércitos enemigos y extender el reino. ¿Te apetece? Si dirigir a docenas de hombres formando ejércitos y declarar la guerra a los enemigos de tu rey forma parte de tus deseos inconfesados, ahora tienes la oportunidad de hacer realidad tus ambiciones. Cierra la puerta de tu cuarto y olvídate del mundo exterior porque la aventura en los siglos oscuros está a punto de comenzar y tú eres el principal protagonista.

El juego comienza con una pequeña secuencia de animación. Tú, el general jefe de todos los ejércitos, has sido convocado a la sala del trono para un asunto grave. El rey, un viejo barbudo temperamental, ha decidido conquistar los territorios de los reinos vecinos. Lógicamente, el máximo responsable de cumplir con la misión serás tú y, a partir de este momento deberás hacer todo lo posible por satisfacer a tu rey.

Este pequeño icono representa la acción en curso y cambia en función de ella (comer, espiar, batallar...)

El mapa de un territorio. Esta vista aérea te permite situarte geográficamente gracias a un pequeño personaje que marca.

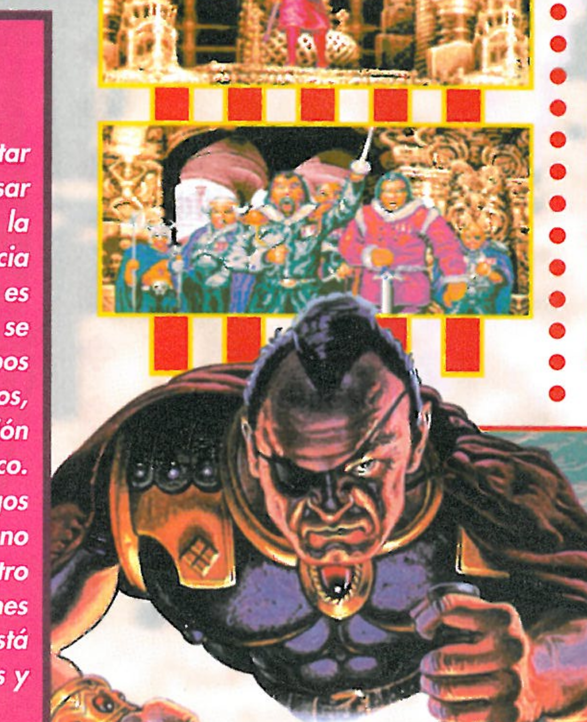
La brújula. Para no perder el norte en los giros sucesivos.

La balanza de poder, que muestra tu grado de dominación del territorio. Si cae totalmente a la derecha, habrás ganado.

Los 20 iconos de la barra de acción. De izquierda a derecha.

COMENTARIO

Power Monger es un juego de reflexión. Para disfrutar de este "juego de guerra" al máximo tendrás que pasar muchas horas delante de la pantalla, por lo que la paciencia será tu principal arma. Pero la paciencia también tiene sus límites (decimos esto porque es inadmisible el tiempo que hay que esperar mientras se carga cada cambio de pantalla). De hecho, los tiempos de espera en estas situaciones son demasiado largos, desde el punto de vista de la jugabilidad, y la expresión inglesa "loading, please wait" llega a cansar un poco. En resumen, es deplorable que, por culpa de los largos accesos al disco, la animación sea tan pobre, lo que no facilita el juego de esta aventura en tiempo real. Por otro lado, los gráficos, las ampliaciones y las rotaciones están muy bien hechas. La banda sonora, en fin, está compuesta de una serie de efectos sonoros repetitivos y resulta en conjunto un poco floja.



Monger







Las tres barras indican tu situación. La barra azul muestra el nivel de comida y será mejor que supere el nivel de la barra de las tropas (la roja). Finalmente, la barra verde indica la salud del general. Si se agota, será el final del juego.

Al comenzar el juego, la primera imagen que aparece en la pantalla es ésta. Si se elige el modo de juego número 1 y desplazas el cursor por la pantalla, podrás elegir las opciones de los más variados aspectos del juego.



foto 2

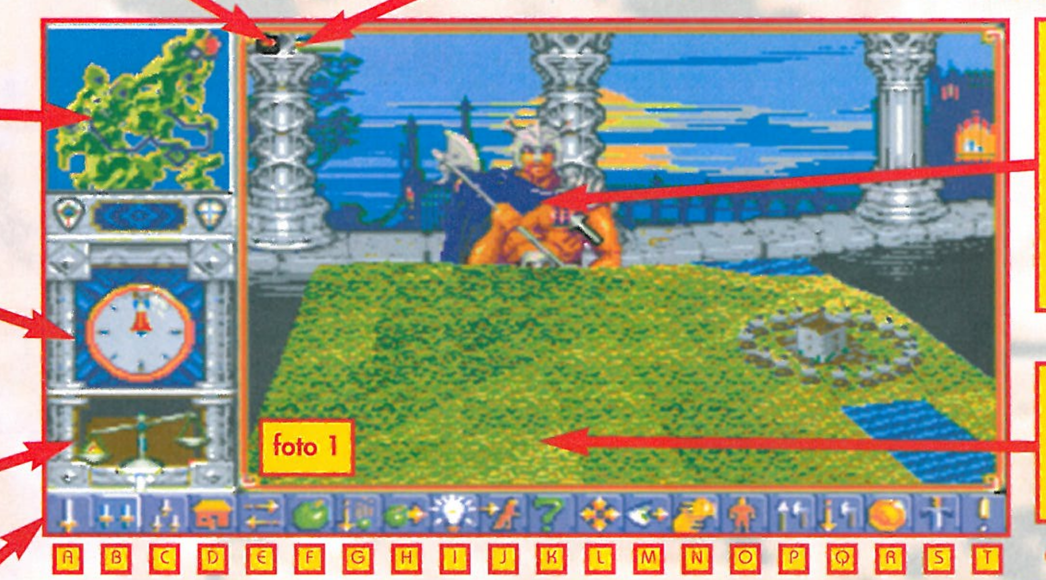


foto 1

El general, es decir tú. Basta con poner la flecha sobre las medallas para obtener la información relativa a tu estatus. A saber: (foto 2) "Benji está en la plaza fuerte, con una reserva de 238 cajas de comida, una velocidad de ejecución de 48 y un arco. Hay 20 tropas en total. Ningún excedente. Las tropas no poseen nada (barcos, carros, ...) por el momento".

El territorio. La acción se desarrolla en el pequeño fuerte rodeado de verdes campos. Atención, porque la acción se desarrolla en tiempo real y hay que ser rápido.

a-b-c) Grado de agresividad del general. 1 espada = pasivo. 2 espadas = neutro. 3 espadas = agresivo.
d) Icono que representa a las tropas en la vuelta de salida.
e) Transferencia de hombres de un general a otro.
f) Recuperación de las tropas.
g) Almacenamiento de comida en un pueblo.
h) Transferencia de comida de un pueblo a otro.
i) Icono para los inventos.
j) Movimientos de tropas a un sitio definitivo.
k) Información sobre los lugares, los objetos y los otros seres vivos.
l) Dispersión de las tropas, los soldados vuelven a sus pueblos de origen.
m) Icono de los espías.
n) Alianza / pacto con un pueblo vecino.
o) Reclutamiento de tropas después de una victoria.
p) Icono del equipamiento de las tropas.
q) Almacenamiento de armas en un pueblo.
r) Comercio / intercambio de un pueblo a otro.
s) Ataque de una persona, de un animal o de un pueblo.
t) Opciones de juego (volver a comenzar, abandonar, continuar, jugar en modo aleatorio)



Después de ser vencido, un general enemigo podrá unirse a tu causa. No te olvides de recargar a sus tropas de comida antes de enviarlos al frente de guerra.



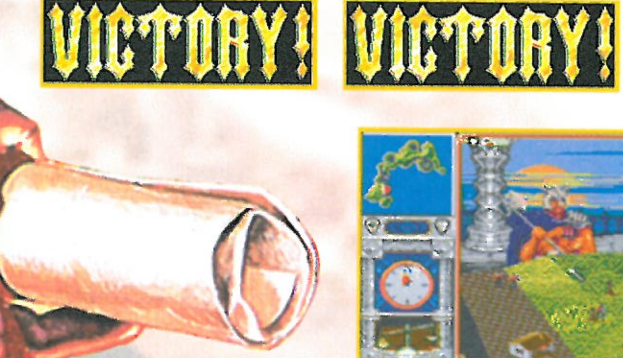







El tercer y último modo de juego ofrece cuatro visiones diferentes del mapa. La primera vista es un mapa geológico, para que puedas saber dónde hay minerales si tienes que fabricar armas, por ejemplo. En la segunda vista, el mapa muestra las zonas boscosas. El tercer mapa presenta las zonas de avituallamiento (zonas de comida). La cuarta y última vista muestra el emplazamiento de las tropas (amigas y enemigas).







Puedes poner tus hombres a inventar armas y todo tipo de instrumentos susceptibles de ayudar en la conquista de un territorio. Así, no te extrañes de ver que los árboles se convierten en arcos, en flechas o en verdaderas catapultas de madera.



Presionando el botón B, pasarás de un modo de juego a otro. En el segundo, podrás desplazarte rápidamente en el mapa de la pantalla principal por medio del mando situado en la parte superior izquierda de la pantalla (vista aérea). Además, es posible ampliar y hacer rotaciones "a gogo" entre las diferentes vistas de la acción.





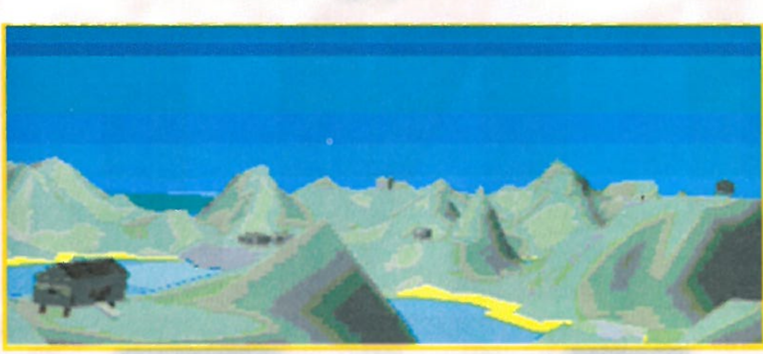




195 mundos a tu completa disposición. Comienzas en la parte de arriba a la izquierda y, después de cada conquista victoriosa, podrás elegir visitar uno u otro territorio de entre los que dominas (horizontal y verticalmente). Tú decides tu ruta, sin que estés obligado a conquistar cada zona. El juego se termina una vez que la mano llega al territorio que está situado abajo a la derecha.



Gracias al icono de información, puedes obtener todos los informes posibles sobre un pueblo (almacenes de comida, número de habitantes...) o sobre un muerto si colocáis el cursor sobre su alma en vuelo hacia el cielo.





Antes de atacar un territorio, el jugador puede disfrutar de un reconocimiento aéreo en 3D, que le permitirá apreciar mejor el relieve y la situación de los pueblos enemigos, así como de los competidores.



Si decides espiar al enemigo, bastará con enviar a un miembro de vuestras tropas y seleccionar el icono de espionaje. Puedes seguir sus movimientos gracias al tercer modo de juego. Atención, el enemigo puede hacer lo mismo, así que vigila.



Como la acción se desarrolla en tiempo real, puedes ver desfilar las estaciones. La banda sonora cambia de acuerdo con ello. En verano, los pájaros cantan y las ovejas balan, mientras que en invierno, la nieve cubre el paisaje.

■ MEGA-CD ■

Power Monger

SONIDO



La música de la introducción no está mal, pero hay poco más que ofrecer.

GRAFICOS

Las ampliaciones y rotaciones están bien realizadas.



ANIMACION



Accesos a disco lentos, o sea, animaciones poco conseguidas.

MANEJABILIDAD

El cursor es poco preciso para una acción en tiempo real.



✦ «JUEGO DE GUERRA» ✦

EDITOR: ELECTRONIC ARTS
DIFICULTAD: DIFICIL
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 195
NUMERO DE MODOS DE JUEGO: 2
NUMERO DE JUGADORES: 1
CONTINUAS: SI
CLAVES DE ACCESO: SI



+ Simulación realista
+ Disfrutar del miedo
+ 195 mundos
− Animación al ralenti
− Escasa maniobrabilidad

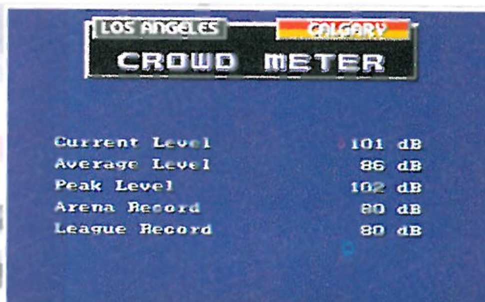
77%







Se aproxima una ola de frío procedente de Islandia gracias a la cual podremos conocer de cerca a nuestros amigos los pingüinos del Polo Norte y a los protagonistas de nuestra aventura, los patinadores de hockey sobre hielo que cada vez son más difíciles de encontrar... Excepto para los que posean una Mega-CD y sean amantes de este género de juegos, porque esta versión para la Mega-CD estará disponible dentro de nada. Los jugadores, que pueden llegar a ser cuatro, podrán ser elegidos entre 28 equipos americanos. Difícil elección...



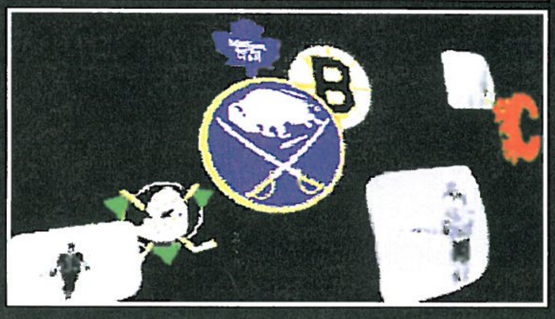
Se trata de un aplaudiómetro. Marcará el nivel de decibelios que produce la masa enloquecida de las tribunas durante el encuentro. Pasando el récord de 80 dB (como se ve en la foto), la partida se acelerará un 10 % más o menos.

28 equipos compuestos de seis jugadores esperan para disputar un apasionado encuentro. Deberás elegir el que más te guste. Hay algunos que son poderosos, con jugadores rápidos e inteligentes (una combinación un tanto extraña hoy en día) y otros que enloquecen a las masas. Naturalmente los mejores proceden del All Start East and West, como Mario Lemieux.

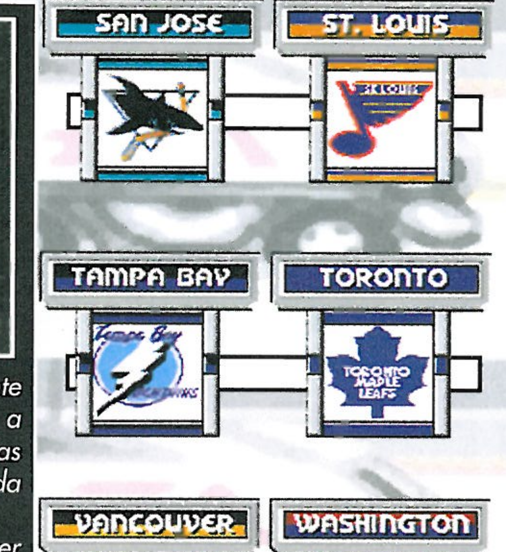






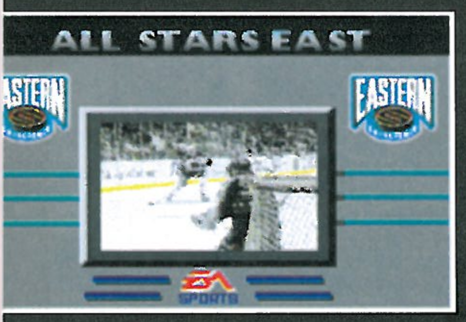


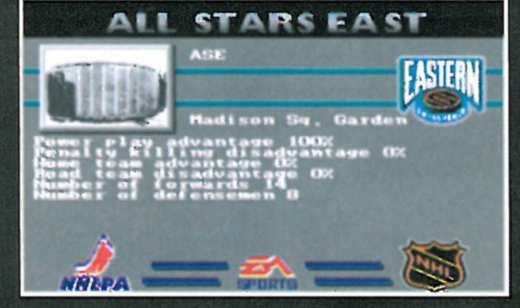
La introducción del juego dura aproximadamente un minuto y es el anticipo de todo lo que va a pasar. Bajo una música atronadora se suceden las imágenes de las secuencias filmadas de la llegada de los jugadores a la pista de hielo.
Después de este magnífico comienzo, podrás ver algunas jugadas espectaculares repletas de acción y de emoción de algunos de los mejores equipos de la NHL.





LPA
KEY '94





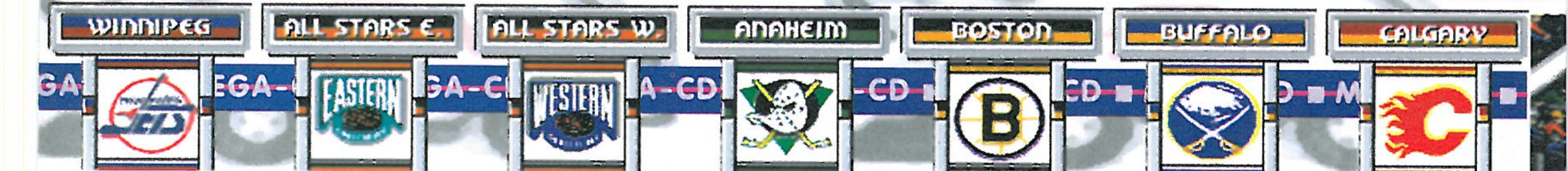


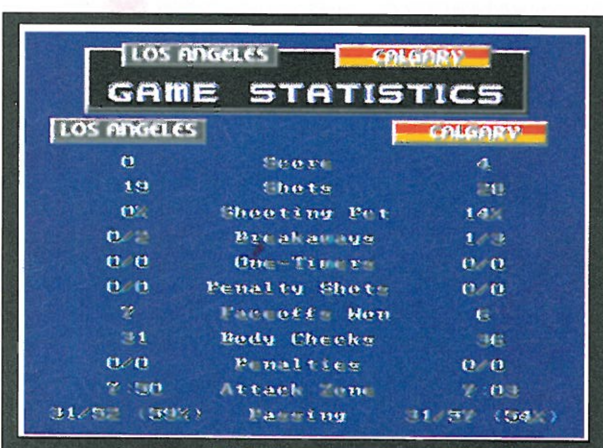


Después de seleccionar el equipo que deseas, presiona el botón Start para acceder a la pantalla de Opciones y elegir la tarjeta del jugador (Player's Card). De esta manera conseguirás toda la información sobre el equipo. En este juego, todos los jugadores seleccionados proceden del "All Star East". Podrás comprobar que Patrik Roy (nuestro fallecido animador favorito) posee un asiento entre los más ricos. Por último podrás obtener hasta una foto en blanco y negro del estadio y de algunas escenas filmadas del mismo, todo como peculiaridades de cada equipo.

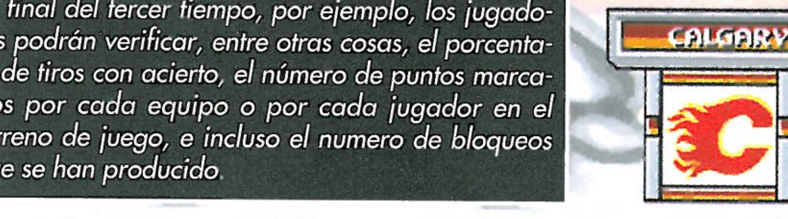
COMENTARIO

Este juego es sin duda una de las mejores simulaciones creadas para las consolas de vídeo. Sin embargo, hay que añadir que esta versión para Mega-CD no aporta nada nuevo y es prácticamente igual a la de Mega Drive -una introducción espectacular a todo ritmo, algunas escenas filmadas tan reales que rápidamente te ves envuelto en el ambiente de los grandes encuentros y la posibilidad de jugar a cuatro simultáneamente... como ves, no hay novedades-. Sin embargo la jugabilidad es excelente así como la animación, ambas muy fluidas. Es una pena que la banda sonora se quede un poco "corta" y reste animación al juego. Las presentaciones de los jugadores están muy logradas y son muy divertidas pero a nuestro juicio se quedan también algo cortas. Los amantes de este juego ya saben por qué este juego tiene tanta fama y seguro que lo disfrutarán todavía más en esta versión para Mega-CD.





Las estadísticas del partido son accesibles en cada momento.
Al final del tercer tiempo, por ejemplo, los jugadores podrán verificar, entre otras cosas, el porcentaje de tiros con acierto, el número de puntos marcados por cada equipo o por cada jugador en el terreno de juego, e incluso el numero de bloqueos que se han producido.





Puedes elegir entre cuatro modos de juego distintos: Temporada Regular (a un solo partido), Shootout (a penalties), New Playoffs (las nuevas eliminatorias que puedes grabar) y New Playoffs/7 Game (un torneo al mejor de siete encuentros en el que las victorias son fundamentales para poder clasificarse).
Esta foto nos muestra el marcador de los Playoffs normales ¿Quién jugará la copa?

CALGARY



Seis contra seis en lugar de dos contra dos. Gracias a un cuadruplicador de Electronic Arts, creado originariamente para FIFA Soccer, existe la posibilidad de que jueguen cuatro jugadores simultáneamente. Pero hay que estar muy atentos a la pantalla y tratar de compenetrarse al máximo.



CHICAGO

Con un poco de suerte y de perseverancia, el jugador 2 marca después del tercer pase realizando un "Hat Trick" (truco del sombrero) que consiste justamente en eso, en realizar tres pases. La repetición permite ver la acción ralentizada. El jugador obtiene así la victoria.

La técnica base para marcar un gol es muy simple (sigue los pasos tal como te lo indicamos en la siguiente secuencia.

El jugador 1 avanza por la izquierda para atraer la acción del gol hacia él y hacer que vayan a por él para bloquearle..

El jugador 1 pasa el disco al jugador 2 que se encuentra a su derecha. Se aproxima a la portería y lanza con todas sus fuerzas..







▪ MEGA-CD ▪



SONIDO



No es lo suficientemente fuerte para tratarse de Mega-CD.

GRAFICOS

Las secuencias filmadas son muy buenas y la introducción muy divertida.



ANIMACION



Lo más en animación de hockey, fluida y rápida.

MANEJABILIDAD

Los pases que requieren precisión no son fáciles de ejecutar.



✦ DEPORTES ✦

EDITOR: ELECTRONIC ARTS
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
MODOS DEL JUEGO: 4
NUMERO DE EQUIPOS: 28
NUMERO DE JUGADORES: 4
CONTINUACIONES: SI
CLAVES DE ACCESO: NO

- + La mejor simulación de Hockey
- + Las secuencias filmadas
- + Posibilidad de jugar con cuatro jugadores
- − La banda sonora no es buena
- − Es idéntica a la versión para Mega Drive

83%

La vista desde abajo de la pista facilita mucho las cosas y confiere una mejor visión del juego que se disfruta, pudiendo elegir entre lanzar o no los penalties, que no podrán ser lanzados hasta que el árbitro haga sonar su silbato y dispondrás de 30 segundos, como manda el reglamento. ¡Por algo estamos ante la mejor simulación de Hockey que existe!

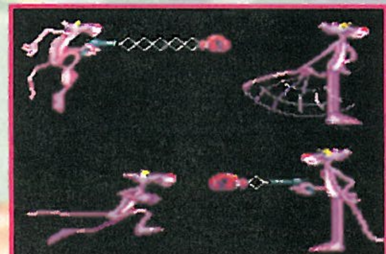
El jugador 2 marca un espectacular gol sin que le hayan bloqueado y antes de que fuera demasiado tarde..



ANAHEIM

Este célebre animal es muy conocido en la escena mundial por ser algo perezoso y muy ingenioso.
Se presentó en los estudios MGM para hacer una prueba y sorprendentemente la superó, según dice el diario Blake Edwards Post (1964).
La Pantera Rosa y el Inspector Clouseau surgen de ese maravilloso mundo ficticio que es el cine y llegan al mundo del video en forma de cartucho para la Mega Drive.

© 1994 United Artists Pictures, Inc.
Todos los derechos reservados

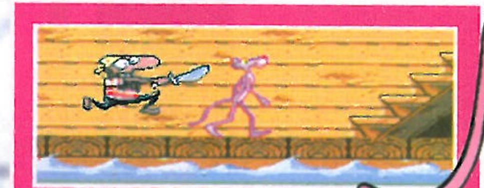




Las estrellas de Sunset Boulevard están al alcance de tu mano. En cada nivel, te darán puntos de vida y vidas suplementarias.

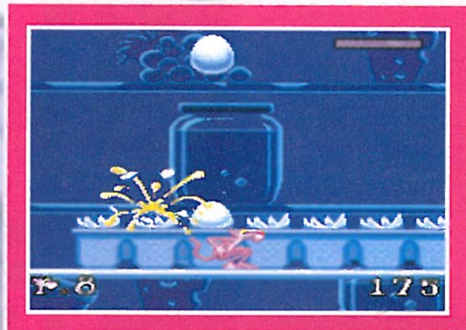


Los tejados abrasadores o la Pantera Rosa en los tejados abrasadores. Con una musiquilla muy conocida, parte a la búsqueda de tu amigo Clouseau. Porque como dice el proverbio: "Quien bien te quiere..." No olvides que para poder pasar al siguiente nivel necesitas evitar las cámaras y los sacos de —sable— que son de lo más agresivo y están escondidos en el decorado. En todos menos en el nivel de la nevera.



El Barco Pirata. Si no sabes nada de la Rendición de Bounty, todavía estás a tiempo de pasearte por este suntuoso navío. Clouseau-corsario te espera al pie del cañón y tendrás que salir airoso de esta dura confrontación.

Nos encontramos en el Lejano Oeste. Hace mucho calor así que evita coger una insolación y atraviesa con cuidado las minas abandonadas. Gracias a las vagonetas disfrutarás de un viaje de lo más agradable... a condición de que saltes a tiempo.





La nevera, en la que la Pantera Rosa se verá agredida por espárragos volantes sí identificados, por patatas salvajes y por huevos duros. Tendrá que atravesar incluso los restos de un pollo asado y nadar en un mar burbujeante y, por último´, enfrentarse al submarino del inspector Clouseau.



PINK PA
PINK GOES TO

COMENTARIO

Treinta años después de la película de Blake Edwards, "La Pantera Rosa", se anuncia un nuevo título para este año 94 "El hijo de la Pantera Rosa" y para no ser menos, también estrenamos cartucho este año. La Pantera Rosa va a Hollywood es un excelente juego de plataformas con un scroll multidireccional y una docena de niveles. Puedes pensar que hasta aquí todo suena bastante normal... ¡Pues no! La animación es alucinante, al igual que la manejabilidad y los gráficos y la banda sonora excepcionales (incluso para la Mega Drive) y la música no tiene nada que envidiar al tema original de Henri Mancini. Posee un cierto toque de originalidad sin salirse de su tónica. No sorprende demasiado aunque las impresionantes apariciones del inspector Clouseau en los lugares más insospechados resultan graciosísimas. En definitiva, mucho ritmo y buen humor.

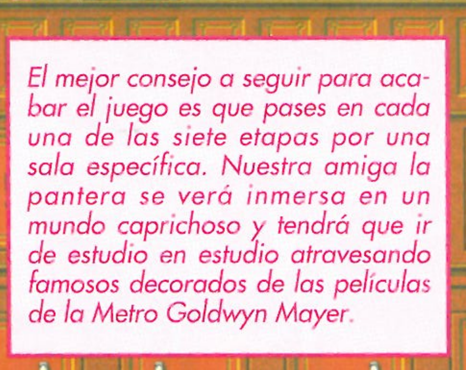


Una vez que hayas completado los niveles, será imposible volver atrás: verás un cartel con la inscripción "Set Closed". Esta pancarta aparecerá cada vez que acabes con éxito uno de los niveles sobre el boss de final de nivel.



Aquí tienes las opciones disponibles para la Pantera Rosa. Para franquear algunos de los obstáculos, dispone de un montón de objetos que podrá ir recogiendo a lo largo de los niveles y que le ayudarán a continuar. Algunos de estos objetos son armas (por ejemplo, un martillo para parar o "congelar" a sus enemigos), otros son modos de transporte (alfombra voladora, paraguas o escalera).

El bosque de Sherwood. No te encontrarás con Errol Flynn ni con Kevin Costner en este nivel pero tu enemigo sí será el sheriff de Nottingham, alias inspector Clouseau. Haz todo lo que puedas para ganarle.



La jungla. Tarzán no está pero su simpática monita Cheetah sí que está. Le encanta jugar con los cocos y gracias a esto podrás usar uno de ellos a modo de casco y ponte también las gafas de sol para evitar los destellos del flash de la cámara de Clouseau que va disfrazado de turista accidental.

El mejor consejo a seguir para acabar el juego es que pases en cada una de las siete etapas por una sala específica. Nuestra amiga la pantera se verá inmersa en un mundo caprichoso y tendrá que ir de estudio en estudio atravesando famosos decorados de las películas de la Metro Goldwyn Mayer.





El castillo de Drácula con sus famosos pasadizos secretos, sus monstruos, Frankenstein y Clouseau alias Igor, el fiel servidor de su señor en este caso. Y no hablemos de fantasmas y de murciélagos...



■ MEGADRIVE ■



SONIDO



Un montón de variaciones sobre el tema de Henri Mancini.

GRAFICOS

Muy originales, más color que en los dibujos animados, si es posible...



ANIMACION



Encontrarás al personaje de los dibujos con sus mejores expresiones.

MANEJABILIDAD

Una pantera que sobresale por su maniobrabilidad.



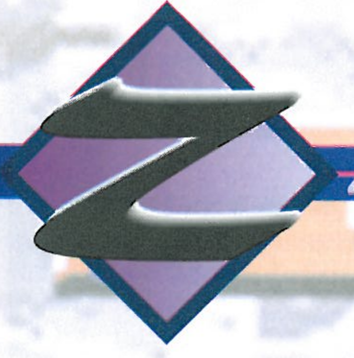
✦ PLATAFORMAS ✦

EDITOR: Tecmagik
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 8 Mb
DIFICULTAD: Media
NIVELES DE DIFICULTAD: 3
NUMERO DE NIVELES: 8
NUMERO DE JUGADORES: 1
PASSWORDS: NO
CONTINUAS: Sí

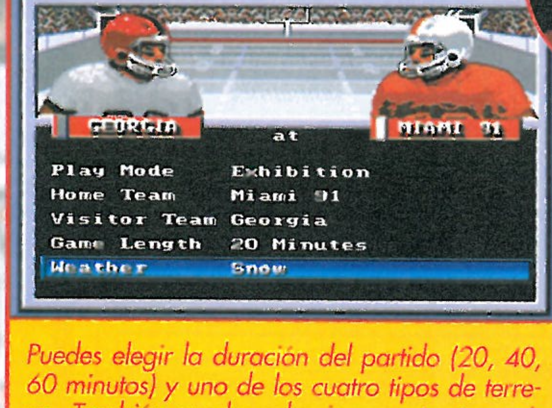


- + Las versiones musicales.
- + La gran diferencia entre los niveles.
- + Muy buena animación.
- + Las divertidas apariciones del inspector Clouseau.
- – Un poco rollo lo de las plataformas...



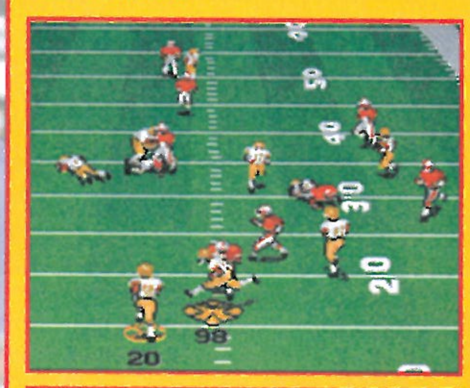


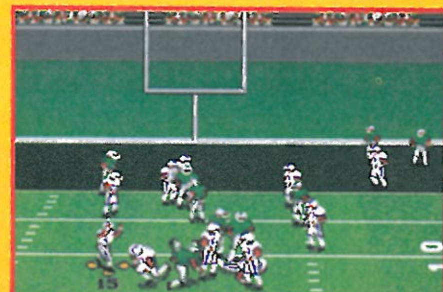
Bienvenidos al mundo del fútbol americano. Bill Walsh será vuestro guía en este rudo deporte y os aconsejará sobre cómo manejar un equipamiento que a veces llega a pesar hasta diez kilos. También os dirá como evitar los marcajes de los adversarios y os enseñará un millón de técnicas, que no siempre resultan eficaces del todo. Bil Walsh os explicará todo esto y cosas como que el fútbol americano nació en Harvard en 1872. Luego vuestra misión será asimilar las enseñanzas del maestro y conseguir la victoria en los partidos más duros del momento.



Puedes elegir la duración del partido (20, 40, 60 minutos) y uno de los cuatro tipos de terreno. También puedes seleccionar entre tu equipo entre cuarenta distintos y puedes jugar un único partido o participar en un torneo.

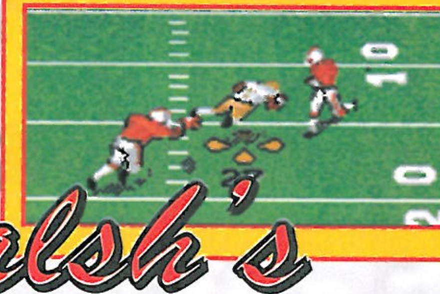
Primero agacha la cabeza, luego salta para evitar el placaje, levanta el brazo para atrapar un pase o para bloquear un lanzamiento con el pie o vuélvete sobre ti mismo para no ser atrapado. Consulta las estadísticas en todo momento.





Espera a que uno de tus compañeros esté desmarcado para lanzarle el balón. Puedes tomar el control del receptor para continuar con la carrera.





Bill Walsh's COLLEGE FOOTBALL



COMENTARIO

La verdad es que no se trata de un gran juego. La fuerza de las acciones no se transmite al jugador, los gráficos y las animaciones también son bastante pobres. La manejabilidad es lo único bueno, pero sin llegar a ser genial. En resumen, un típico juego de Mega CD. Lo cierto es que se hace difícil entrar en el juego y disfrutar con tu equipo y tus jugadores, todos con las mismas características. Habría que preguntarse por la ausencia de animaciones en los placajes y por el reducido tamaño de los jugadores, pero esas no serían las únicas preguntas.




SONIDO


GRAFICOS


ANIMACION


MANEJABILIDAD

✦ SIMULACION ✦

EDITOR: ELECTRONIC ARTS
NUMERO DE DISCOS: 1
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE JUGADORES: 4
CLAVES DE ACCESO: NO
GUARDAR: SI





Este juego tiene seis niveles en total. Cada nivel se divide en tres etapas, con un montón de peligros que sólo un habilidoso elefantito podrá evitar.

CJ Elephant Fugitive

Esta es la historia de un pobre animal que fue capturado por dos desalmados cazadores en su sabana natal, en pleno corazón de Africa y que fue embarcado en dirección a un zoo londinense embalado en una exigua caja. Encerrado junto a los monos, mantiene la esperanza de volver un día a su país natal...



Saliendo de Londres, Columbus Jumbo continúa su periplo a través de numerosos países como Francia, Suiza e incluso Egipto. Sus armas: una trompa lanzadora de cacahuetes tostados, una reserva de bombas limitada y un paraguas que amortigua las caídas. Sale con nueve vidas y pierde una cada vez que se le toca tres veces consecutivas o si se cae en los pinchos. Como veréis su trompa es enorme, pero eso debe ser normal en los paquidermos, ¿no?





Cada final de nivel, el jugador tiene que enfrentarse pacientemente a un jefe de nivel que se supone que ilustra los lugares recorridos. Por ejemplo, Quasimodo es el tipo al que hay que vencer en París (2º nivel). Si CJ elige visitar la pequeña ciudad de los alrededores en lugar de la capital, será derrotado y lanzado a los cielos.

COMENTARIO

Después de Fantastic Dizzy y Cosmic Spacehead, este nuevo título del editor inglés Codemasters es francamente desilusionante. Parece que en esta nueva entrega, los programadores no han hecho ningún esfuerzo por aportar originalidad o jugabilidad. Una auténtica pena, porque los dos títulos mencionados eran bastante buenos.

■ GAME GEAR ■







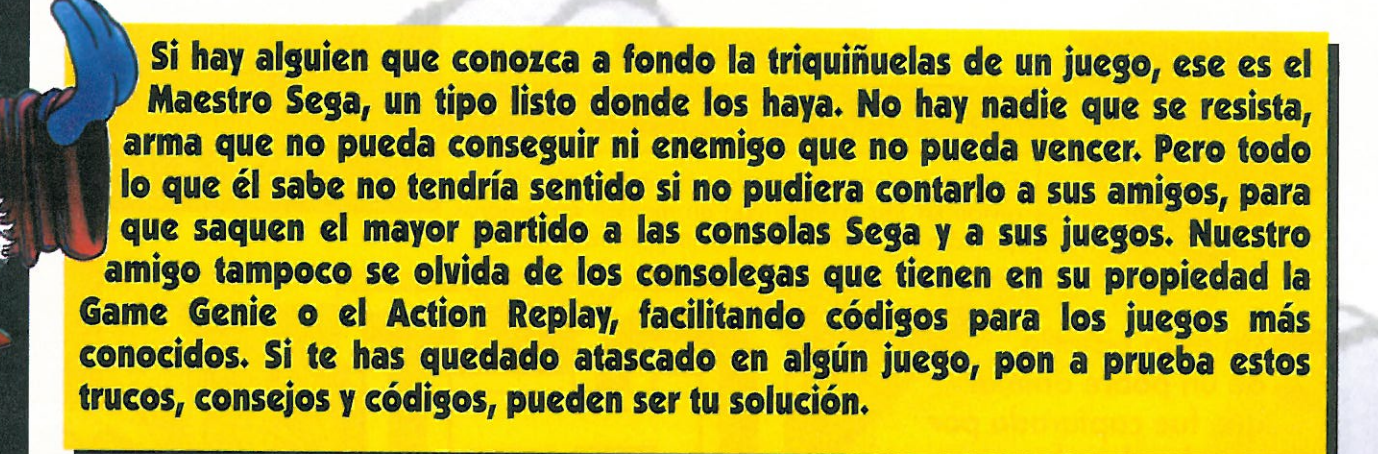
SONIDO | GRAFICOS | ANIMACION | MANEJABILIDAD

✦ PLATAFORMAS ✦

EDITOR: CODEMASTERS
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2 Mb
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 6
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: NO

50%

Los secretos...



Si hay alguien que conozca a fondo la triquiñuelas de un juego, ese es el Maestro Sega, un tipo listo donde los haya. No hay nadie que se resista, arma que no pueda conseguir ni enemigo que no pueda vencer. Pero todo lo que él sabe no tendría sentido si no pudiera contarlo a sus amigos, para que saquen el mayor partido a las consolas Sega y a sus juegos. Nuestro amigo tampoco se olvida de los consolegas que tienen en su propiedad la Game Genie o el Action Replay, facilitando códigos para los juegos más conocidos. Si te has quedado atascado en algún juego, pon a prueba estos trucos, consejos y códigos, pueden ser tu solución.

¡OOOUUUPPSSSS!

¡Maldita sea, error de errores, un horrible bug se ha deslizado entre las astucias del mes pasado! En efecto, te dimos el Select Round de Sonic 3 para Megadrive, cuando realmente se trataba del Select Round para la versión CD de Sonic 3. Debemos excusarnos y os prometemos que en cuanto podamos publicaremos el Select Round para la versión Megadrive...

THE LOST VIKINGS

MEGADRIVE

Aquí van todos los códigos del juego:

Nivel 2: GR8T
Nivel 3: TLPT
Nivel 4: GRND
Nivel 5: LLM0
Nivel 6: FLOT
Nivel 7: TRSS
Nivel 8: PRHS
Nivel 9: CVRN
Nivel 10: BBLS
Nivel 11: TR33
Nivel 12: VLCN
Nivel 13: QCKS
Nivel 14: PHR0
Nivel 15: C1R0
Nivel 16: SPKS
Nivel 17: JMNN
Nivel 18: SNDS
Nivel 19: TMPL
Nivel 20: TTRS
Nivel 21: JLLY
Nivel 22: PLNG
Nivel 23: BTRY
Nivel 24: JNKR
Nivel 25: RVTS
Nivel 26: CBLT
Nivel 27: H0PP
Nivel 28: SMRT
Nivel 29: V8TR
Nivel 30: NFL8
Nivel 31: WKYY
Nivel 32: CMB0
Nivel 33: 8BLL
Nivel 34: TRDR
Nivel 35: FNTM
Nivel 36: WRLR
Nivel 37: PDDY
Nivel 38: TRPD
Nivel 39: TFFF
Nivel 40: FRGT
Nivel 41: 4RN4
Nivel 42: MSTR

KRUSTY'S FUN HOUSE



Códigos de niveles:

Nivel 2-: BARNEY
Nivel 3-: MARTIN
Nivel 4-: SQUISHY
Nivel 5-: ELFMAN

SONIC CD

MEGA-CD

Si quieres acceder al test de sonidos, vete a la pantalla del título y pulsa Abajo, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha. Esto desencadenará el modo Test. Modifica los sonidos y pulsa FM NO.40, PCM NO.12, DA NO.11 y pulsa Start. Aparecerá una foto de Tails. Pulsa nuevamente el botón Start. Ahora, cuando selecciones el modo "Time Attack", pulsa B y permite de esta manera pasar a Sonic a través de todo lo que se mueva en la pantalla. Utiliza los botones A o C para saltar. Cuando comiences una nueva partida pulsa B para llamar al modo Debug. Posteriormente pulsa B para transformar a Sonic en otro objeto. El botón C te valdrá para situar objetos en la pantalla. Podrás hacer esto desde cualquier pantalla.



SONIC 3





Vidas infinitas: FFFE1 20005
Anillos infinitos: FFFE2 10063

SONIC 2





Invencible (6 rings mínimo)-: 00D2 9905
Vidas infinitas: 00D2 9803

NBA JAM

MEGADRIVE

Si quieres una partidita con cualquiera de las siguientes siguientes personalidades, vete a la pantalla TEAM GAME y selecciona "YES". Valida las dos primeras letras de cada inicial y sitúate sobre la tercera letra. En vez de validar , pulsa los siguientes códigos:

NOMBRE	INICIAL	CODIGO: Al mismo tiempo y según el orden dado.
P FUNK	DIS	START, C
AL GORE	NET	START, B
BILL CLINTON	ARK	START, A
JAMIE RIVETT	RJR	START, B
SAL DI VITA	SAL	START, C
MARK TURMELL	MJT	START, A
AIR DOG	AIR	START, A
SCRUFF	ROD	START, B
CHOW CHOW	CAR	START, C
WEASEL	SAX	START, C

Para los dos siguientes personajes debes validar las dos primeras letras y situarte sobre el cuadrado vacío, tecleando los siguientes códigos:

WARREN MOON	UW	START, A
KABUKI	QB	START, A

CHEAT MODE

En la pantalla debes teclear: "TONIGHT'S MATCH UP". Sólo puede funcionar un código a la vez y te permitirá aumentar las siguientes capacidades:

Defensa: cualquier botón cinco veces.
Fire (bola de fuego): cualquier botón siete veces y mantener Arriba +B +C.
Intercepción: cualquier botón quince o más veces, y rotación.
Dunks: cualquier botón trece o más veces y Rotación.
Turbo: cualquier botón seis o más veces, y mantener pulsados C, B, A.
Juice (acelera el ritmo del juego): cualquier botón trece veces y mantener C + B.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES





Demo:
Si te quieres fabricar tu propia demo puedes arreglartelas de la siguiente manera: Pulsa Start para poner el juego en modo pausa y teclea Arriba siete veces, Abajo una vez, Izquierda tres veces, y Derecha una sola vez. Aparecerá la palabra "pausa". En este momento reinicia el juego y fijate en la demo. ¡Se trata de los últimos sesenta segundos que acabes de jugar de la última partida!

ROBOCOP VS TERMINATOR

Arranca una partida normal y pon el juego en pausa. Pulsa Arriba+1, Arriba+2, Arriba+2, Arriba+1, Arriba+1, Abajo+2, Abajo+1, Abajo+1, y Abajo+2. Si todo va bien, podrás elegir tu arma.

Comienza una partida normalmente y pon el juego en pausa. Pulsa Arriba+1, Abajo+1, Abajo+1, Arriba+2, Abajo+2, Arriba+2, Arriba+1 y Arriba+1. Cuando quites la pausa te beneficiarás con nueve vidas.

MASTER SYSTEM

Comienza una partida normalmente y pon el juego en pausa. Pulsa Abajo+2, Abajo+1, Arriba+2, Abajo+2, Abajo+2, Arriba+1 y Abajo+2 y Arriba+1. Cuando quites la pausa pasarás al siguiente nivel.

BART VS THE SPACE MUTANTS



Imanes infinitos:
00C0 1701
Bombas infinitas:
00C0 1301
Llaves:
00C0 1501





SONIC






Ruidos extraños: 00DC F700
Escudos ilimitados: 00D2 0628
Combinación de las anteriores: 00D2 0638
Sneakers infinitos: 00DC 0A02

ETERNAL CHAMPIONS

MEGADRIVE



Energía ilimitada para el jugador 1: FFABE F0068
Energía ilimitada para el jugador 2: FFAAB B0068

LANDSTALKER



MEGADRIVE

Para obtener la última espada: FF104 20009
Para conseguir la última armadura: FF104 60007
Para obtener el último par de botas: FF104 40013
Para quedarte con el último anillo: FF104 80015

WOLFCHILD

MASTER SYSTEM

¡Códigos y más códigos!
Nivel 2-: WX9F2
Nivel 3-: FD4RM
Nivel 4-: VGK6S
Nivel 5-: J8TPR



KRUSTY'S FUN HOUSE



Introduce el código "SMAILLIW" para que se abran las puertas de todos los niveles.

MEGADRIVE

WIZ N'LIZ

Este es el código para acceder al último nivel: MGTBGLLF



MEGADRIVE

JAMES POND 2





Vidas infinitas: 01F 3FB 801
Invencibilidad: FF5 D2F E6A
Continuaciones infinitas: 005 D8F 801

SONIC CHAOS

Como deshacerse del Boss:

MASTER SYSTEM

TURQUOISE HILL ZONE:
Hay que tocarlo hasta ocho veces utilizando el ataque supersónico.

GIGAPOLIS ZONE:
Debes rebotar 8 veces sobre la cabeza del Boss evitando las pelotas que te tira.

SLEEPING EGG ZONE:
Debes rebotar 8 veces sobre la cabeza del Boss evitando que te alcancen sus ráfagas de tiros.

MECHA GREEN HILL ZONE:
Debes rebotar continuamente sobre el Boss hasta que sea destruido.

AQUA PLANET ZONE:
En primer lugar debes destruir los pequeños pájaros metálicos botando dos veces seguidas sobre cada uno de ellos. Luego debes botar 8 veces sobre el Dr Robotnik y por último otra vez tras su metamorfosis.

ELECTRIC EGG ZONE:
Debes rebotar 15 veces sobre el Boss, evitando sus bolas de fuego. Por último debes saltar sobre su nave cuando pase a lo largo de la pantalla.

GAME GEAR

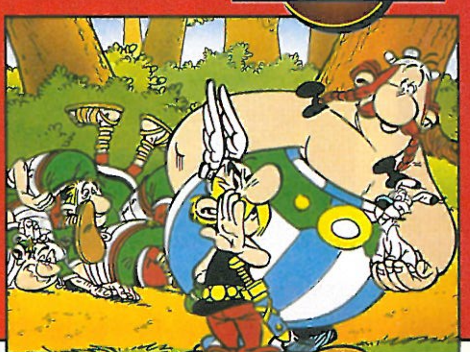
ASTÉRIX





Invulnerabilidad:
00C0 9A03

Vidas infinitas:
00C0 9D03



ECCO THE DOLPHIN

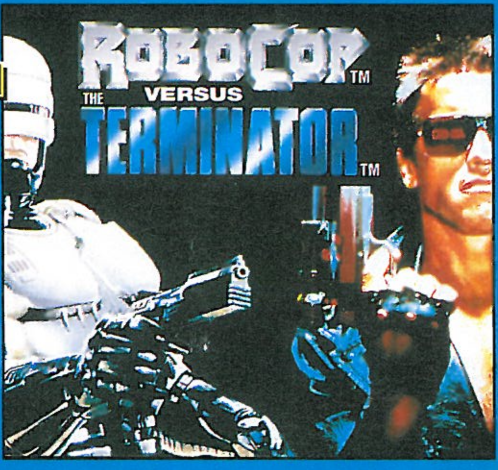


Aquí van los códigos de este fabuloso juego...

Undercaves:	GMRIQDCM	Deep Gate:	AKNBHSLI
The Vents:	IUEINLDP	The Marble Sea:	QSOMFSLQ
The Lagoon:	GRTJZYJF	The Library:	WBTXFSLV
Ridge Water:	OVDJDSLB	Deep City:	UNIQFSLB
Open Ocean:	GMYMDSLI	City Of Forever:	WADUFSLB
Ice Zone:	GMBRHSLU	Jurassic Beach:	ONNBJPLY
Hard Water:	UKZFHSLS	Pteranodon Pond:	WPVXIPLL
Cold Water:	SYQJHSLZ	Origin Beach:	AQZIJPLG
Open Ocean (2):	CCVFFSLM	Trilobite Circle:	GKGFJPLK
Island Zone:	ALZBESLS	Dark Water:	GZIUKPLR
Deep Water:	IHPFDSLP	Deep Water (2):	GAAGDPLP
Volcanic Reef:	ADLYESLT	City Of Forever:	YLQQZNLM
Ship Grave Sea:	INWUGSLU	The Tube:	MNEYELLB
Wreck Trap:	WJHQGSLL	The Machine:	SKZNELLO
The Sea Of Silence:	IZSXGSLF	The Last Fight:	KANZFLLX

ROBOCOP VS TERMINATOR





Arranca el juego como siempre y pon la pausa. Pulsa sobre B, A, C, C, C, A, B, A, C, C, C, A y B. Si lo has hecho bien escucharás un ruido de metralletas.
Quita la pausa y pulsa los botones A, B, y C simultáneamente: Podrás elegir tu arma moviendo el botón de dirección.

TINY TOON ADVENTURES



Passwords:
Aquí van prácticamente todas las palabras clave que te permitirán pasar de una pantalla a otra.

Pantalla 2:
NYKD- DLDD-DLGD-DLDD- LDVD
Pantalla 3:
YYBD-DLLD-DDKD-DLDL- DDND
Pantalla 4:
QBZG- DDDD- DDZL-LDLD-DLMP
Pantalla 6:
QMBG-LLLL- LDBD-LLDD-DLTG

Pantalla 7:	MBBK- LLDL-DLBG-LLLD-DLTV
Pantalla 9:	BMBQ-DLLD-DLBB-LDLD-DLTM (ir a la parte superior de la pantalla).
Pantalla 10:	GMBQ-GLDL-DDBQ-DDDD-DLQT
Pantalla 10:	KRBB-TGLL-DDBB-TLLL-LLNG
Pantalla11:	QBBQ-HGLD-LDBW-HLLL-DDDG
Pantalla11:	BRBQ-HGDL-DLBW-HLLL-DLDG
Pantalla 11:	YRBW-HGLL-LDBW-HDDL-DLDG
Pantalla 12:	JBBW-HKDD-DKBW-HGLD-LDDV
Pantalla13:	ZHBW-HZGD-DDBQ-HZLL-DLGM
Pantalla 14:	JNBQ-HZKL-LLBQ-HZGL-DLVM
Pantalla 14:	PHBW-HZKD-DDBQ-HZGD-LDVM
Pantalla 15:	THBW-HZBD-DLBQ-HZKL-DDNM
Pantalla 15:	XHBW-HZBL-DDBQ-HZKL-DLNM
Pantalla 17:	DNBQ-HZBK-LLBQ-HZBG-LLTN
Pantalla18:	KHBQ-HZBB-LLBQ-HZBK-DLTD
Pantalla 19:	QHBW-HZBB-LLBW-HZBK-DLTD

ECCO THE DOLPHIN



Cuando aparezcan en la pantalla el título del nivel "Under caves" y la palabra clave, pulsa los botones A, B, C, y START al mismo tiempo.
Te harás invencible durante todo el juego.
¡Esta operación puede efectuarse en cualquier momento!

Los secretos...



REN AND STIMPTY

Passwords:
Para todos aquellos de vosotros que tengáis problemas con este juego, intentar las siguientes palabras clave

PANTALLA 2 (LE ZOO):
pulsa 48Z0000 00044X8

PANTALLA 3 (LA VILLE):
pulsa 0500003 V904ZXD

PANTALLA 4 (LA FOURRIERE):
pulsa 4510003 V9022XB



QUINTO NIVEL (los exteriores):
pulsa 2520007 QW064XR

No existe ninguna clave para el sexto nivel.

LE LIVRE DE LA JUNGLE



Select Round:
Durante la presentación del juego, cuando veas el logo de DISNEY en oro, espera hasta que la pantalla se quede negra. Ahora pulsa: ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA Y DERECHA.



TAZMANIA



Vidas infinitas:
00C1 0005



FLASHBACK



Escudos infinitos:
AJZT AA38

MEGADRIVE

THE TERMINATOR



Energía infinita:
00CC 163C



MICKEY MOUSE: CASTLE OF ILLUSION



Energía infinita:
00C0 BD03



LETHAL ENFORCERS



Aquí va un método muy simple para acabar con el Boss. Apunta sin parar el arma contra el Boss y poco a poco le costará cada vez más evitar tus tiros. Por ejemplo, cuando el Boss de la primera pantalla lanza un cohete, destruye simplemente su lanza cohetes. El de la segunda pantalla lanza cuchillos. Apunta contra sus manos sin parar. Mantén un ángulo de tiro constante "sin parar" y recarga rápidamente. ¡En un momento lograrás deshacerte de todos estos Boss!

BUBSY



Vidas infinitas:
RERT 86V4

Tiempo infinito:
ADTA 6AA6

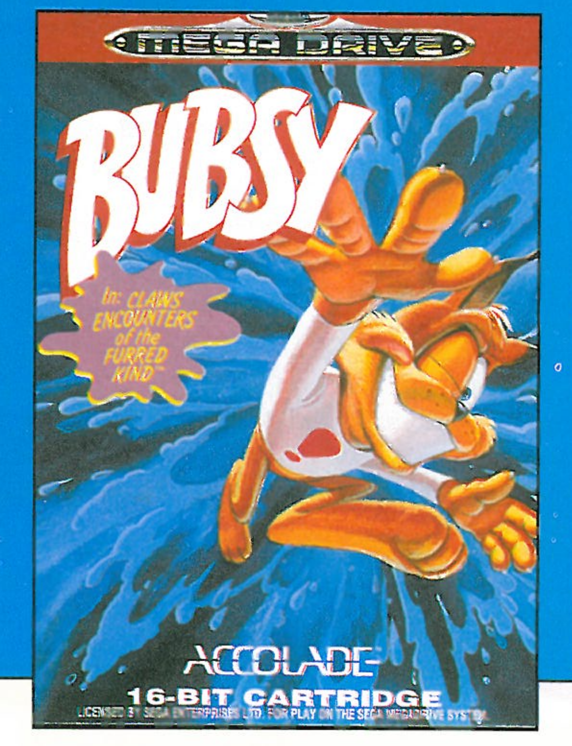






Vidas infinitas: FF023 B0009

Elección del nivel:
FF024 900XX



¿Porqué guardas Videojuegos que conoces de memoria, si los puedes "**intercambiar**" con gente de toda España, por sólo **990** ptas. y en pocos días?

¡CAMBIA!

Swap direct

EL MAYOR CLUB DE INTERCAMBIO DE VIDEOJUEGOS

¿ Qué es Swap Direct ?

Swap Direct es el más famoso método de **Intercambio** de Videojuegos, que pone a tu alcance **cientos** de títulos, para que puedas disfrutarlos mucho más por muchísimo menos dinero, sólo **990** ptas. por cada intercambio. Es un **Club**, "**gigante**" formado entre miles de personas, y que cuenta con el respaldo tecnológico de una gran empresa. Deja de preocuparte por los elevados precios de los Videojuegos, porque a partir de ahora puedes jugar "a tope". No dejes pasar esta oportunidad y **¡Apúntate!** con **Swap Direct.**

Todas las ventajas

Fíjate bien en todas las ventajas que te ofrecemos:

1.- Los precios más bajos en Intercambio.

2.- Posibilidad de elegir entre **infinidad de Videojuegos.**

3.- Participar continuamente en **Sorteos de Premios** Alucinantes.

4.- Recibir un **regalo siempre** con cada intercambio.

5.- Servicio telefónico a tu disposición para consultas, sugerencias, o dudas que puedas tener.

6.- Control de calidad en todos los Videojuegos.

7.- Recibir a partir de tu primer intercambio, y sin moverte de casa , **información MUY VALIOSA,** así como catálogos de: **Videojuegos, Compact Disc, Radio control, Discman , Maquetismo.........**

Instrucciones del Intercambio

- Rellena la Solicitud de Intercambio y envíala **junto con tu Videojuego** al:

MEGAFORCE
C/ Córcega, 267, pral. 2º
08008 BARCELONA

-Normalmente recibirás tu Videojuego intercambiado a los 3 o 4 días,pero si no lo tenemos en almacén puede tardar un máximo de 14 días.

-El Videojuego intercambiado es de tu propiedad.

-Es imprescindible que todos los Videojuegos que nos envíes, funcionen correctamente, incluyan **caja** original y manual de **instrucciones.**

-No admitimos Videojuegos de "**imitación**" (sólo marcas originales), ni **3 en 1, 4 en 1** etc...

- Tampoco aceptamos los que vienen de **regalo** al comprar la cónsola.

- Los Videojuegos Japoneses sólo se pueden intercambiar por Japoneses.

-Se aceptan Videojuegos americanos (Genesis)

-Los intercambios son siempre de una Videocónsola por una misma, y de un Videojuego por uno.

Al rellenar el cupón

Escribe el nombre del Videojuego/s que nos mandas para cambiar. A continuación en las restantes casillas debes escribir por orden de preferencia qué videojuego quieres recibir a cambio (te damos cinco posibilidades), uno de ellos será tuyo. Finalmente escribe el modelo de cónsola a que pertenecen.

Con este mismo cupón puedes cambiar hasta tres videojuegos, pero si no quieres recortar el cupón o resulta que cambias más de tres Videojuegos, **puedes fotocopiar** o hacerlo "a mano" en hoja a parte. (Diciéndonos en que revista has visto este anuncio)

Si tienes algún amigo que quiere intercambiar, puede hacer lo mismo (fotocopiar o o copiar "a mano").

¡MUY IMPORTANTE!: Los títulos de los Videojuegos que pidas a cambio han de estar en **CONSONANCIA** con el que envíes, es decir: juego de 1.992 por juego de 1.992, novedad por novedad, etc... **Entendemos por Novedad, juegos aparecidos hasta la pasada Navidad. Es imposible intercambiar ultimísimas novedades como "Sonic 3".**

El Ofertón



Por cada Intercambio que hagas tendrás un regalo ***¡Sorpresa!***

Por cada "Dos" Intercambios que hagas a la vez, ***elTercero***

¡ Gratis !

Gran Sorteo

Los ***100*** *primeros Intercambiosque recibamos entrarán en el sorteo de una* ***"Mega CD"***

MEGADRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
SUPERNINTENDO
NES
GAMEBOY



Cupón de Intercambio

Rellena, recorta (o fotocopia) y envía este cupón **junto con tu videojuego/s** a:
MEGAFORCE. C/ Córcega, 267, pral. 2º. 08008 Barcelona.

Nombre:.................................... Apellidos:..

Dirección completa:..

Población:.. Provincia:..................................

Teléfono:.. Fecha de nacimiento:......................

¿Tienes adaptador de Juegos Americanos?.............. ¿Qué modelo/s de cónsola tienes? ....

Marca con una cruz todos los "Hobbyes" que te gustaría recibir **CATALOGO:**

- ❑ Videojuegos: Cónsola.
- ❑ Videojuegos: PC-CD rom
- ❑ Música: Compact Disc y Reproductores Discman.
- ❑ Maquetismo.
- ❑ Radiocontrol "Coches"
- ❑ Posters.
- ❑ Juegos de Mesa: Rol.

	1 Intercambio	2 Intercambios	3 Intercambios
Tu Videojuego.	....	....	....
1.Título...............	....	....	....
2.Título...............	....	....	....
3.Título...............	....	....	....
4.Título...............	....	....	....
5.Título...............	....	....	....
Cónsola............	....	....	....

NO ENVIES DINERO - PAGO CONTRARREEMBOLSO - GASTOS DE ENVIO 350 Ptas.

SWAP DIRECT. C/ Lluçà 15-17 08028 BARCELONA

EL TABLON

COMPRAS VENTAS

Vendo consola Master System II prácticamente a estrenar más dos controles Pad más Sonic y Alex Kidd. Teléfono 543 95 05.
Enrique Pozas
Madrid
Ref.VC437

Compro a 3.000 ptas. los juegos de Mega Drive: Aladdin, Bubsy, Cool Spot, Tiny Toons, Pugsy, Rocket Knight, Sonic Spinball y Turtles Tournament. Pregunta por José en el teléfono 94-658 21 26.
José Manuel González
Elomío. Vizcaya
Ref.VC438

Vendo Master System II con 4 juegos Golden Axe, Sonic 2, California Games y Alex Kidd con 3 mandos, dos Pad y un stick. Todo valorado en 32.640 ptas. pero tú lo puedes conseguir por sólo 20.000 ptas. Teléfono 968-53 44 79.
Francisco Javier Ros
Los Dolores Cartagena.
Murcia
Ref.VC439

Vendo Consola Nes con 4 juegos: The New Zealand Story, Turtles 2, Bubble Bobble, Tecno Soccer al magnífico precio de 13.000 ptas. Teléfono 96-680 03 01, preguntar por Dani.
Daniel Aranjo
Benidorm. Alicante
Ref.VC440

Hola, me gustaría comprar una consola Mega Drive con dos mandos y algún juego a precio económico. Teléfono 392 27 91.
Javier Mª Fernández
Valencia
Ref.VC441

Vendo Game Gear con los juegos Sonic, Out Run y Spiderman por 20.000 ptas. Llamar al teléfono 983-22 04 59.
Salvador Martín
Valladolid
Ref.VC442

Vendo o cambio Shadow of the Beast (MD) y Spiderman (Game Gear). También busco el Asterix (MS). Llama al teléfono 986-85 12 11 y deja tu mensaje en el contestador.
Carlos Sánchez
Pontevedra
Ref.VC443

Vendo Flashback de Megadrive por 7.900 ptas. Llamar de 18.00 a 22.00 h. al 93-385 67 19.
Rafa Alonso
Sta. Coloma de Gramanet.
Barcelona
Ref.VC444

Compro una Game Boy o Game Gear muy pero muy usada con dos juegos o más por 1.500 ptas. Llamar de 15.00 h. a 18.00 h. al teléfono 922-44 41 56.
Azor Hernández
Santa Cruz de Tenerife
Ref.VC445

Compro por 2.500 ptas.: Tazmania, Batman Returns o Chuck Rock para Game Gear. También vendo o cambio: Sonic o Castle of Illusion. Interesados llamar al teléfono 27 63 42.
San Sebastián. Guipúzcoa
Ref.VC446

Vendo los siguientes juegos para Megadrive por 2.500 ptas. cada uno: Shadow of the Beast, Spiderman, Toe Jam & Earl, Zoom, California Games. Teléfono 520 29 57.
Roberto Rubio
Alicante
Ref.VC447

Vendo Master System con cuatro juegos: Alex Kidd en memoria, Italia 90, Bomber Raid y Mercs. Todo ello por 6.000 ptas. Interesados llamar al teléfono 646 71 90.
Miguel A. Costumero
Móstoles. Madrid
Ref.VC448

Compro juegos de deportes para Megadrive. Llamar a partir de las 8 de la noche al teléfono 985-67 57 09. Preguntar por Julio. Gracias consocolegas.
Julio César Díaz
Sama de Cangreo. Asturias
Ref.VC449

Vendo la genial Master System 2 con el super mando a distancia por el alucinante precio de 6.995. Además incluye el Alex Kidd. LLamar por las noches al teléfono 973-68 01 94.
Mic Boié
Pobla de Segur. Lérida
Ref.VC450

Compro gafas 3D para Master System o Megadrive. Llamar por las noches al teléfono-fax 928-80 36 38.
Rafael Ramírez
Arrecife. Las Palmas
Ref.VC451

Vendo Master System II Plus por 11.000 ptas, juegos por 4.500 ptas. cada uno: Sonic, Casino Games, Pacmania y juegos por 1.500 ptas. cada uno: World Grand Prix, Fantasy Zone, Super Tennis. Teléfono 663 86 15.
David Pérez
San Sebastián de los Reyes.
Madrid
Ref.VC452

Compro los siguientes juegos para Megadrive: Batman Returns (2.000 ptas.), Capitan America, Flashback, Street of Rage II, Sonic 2, Formula 1 (3.000 ptas.). Llamar por la tarde al teléfono 968-62 65 67.
Pedro Márquez
Torres de Cotollas. Murcia
Ref.VC453

Vendo Master System 2 y juegos a buen precio: R-Type, Sonic 2, Tazmania, Indiana Jons. Precio a convenir. Teléfono 93-697 13 29.
Jerónimo
Barcelona
Ref.VC454

Compro Mega CD y Fantasy Zone 2 para Master System. Llamar al 95-435 18 25.
Mario J. Gómez
Sevilla
Ref.VC455

Vendo pistas, coches y accesorios de escalextric. Sólo para personas residentes en Barcelona y aficionados a este hobby. Para más información llamar al teléfono 435 48 04 a partir de las 7:30 de la tarde.
Mario Ruiz
Barcelona
Ref.VC456

CAMBIOS

Quiero cambiar el juego Paper Boy de Master System por algunos de éstos: Indiana

Jones, Populous o 5 Cramble Spirits y el juego Alien 3 por Italia 90, Champions of Europe, Kick Off, Mickey 2, Tazmania o por cualquier otro. Llamar al teléfono 45 35 21.
Julio Avilés
Fraga. Huesca
Ref.i355

Cambio el juego Ciber Shinobi por cualquier otro juego de Ninjas o por el Tazmania o el Picapiedra. Escribir a Villasandino, 32, 3º A. 28011 Madrid.
José Manuel Nonidez
Madrid
Ref.i356

Cambio el juego Regreso al Futuro III por Alien III o Castle of Illusion. O vendo por 4.500 ptas. Llamar al 976-61 13 95.
Daniel Sancet
Alagón. Zaragoza
Ref.i357

Cambio juegos de Game Gear. Tengo el Olympic Gold, Sonic, Streets of Rage. Llamar al teléfono 98-528 67 58.
David Zuazua
Oviedo
Ref.i359

Cambio o vendo estos juegos de Megadrive: Street of Rage 2, Mercs, Fantasia, Spiderman, Mystic Defender, Sonic y Mega Games I. Llamar al 96-539 95 34.
Emilio Tortosa
Elda. Alicante
Ref.i360

Cambio o vendo un Joystick para la Nes y una Game Child con un juego. Vendo un juego para la Nes por 8.000 ptas. o lo cambio por una Game Gear con dos juegos, pero muy usada. Regalo un Walkman. Compro Game Boy con 2 juegos muy usada por 1.500 ptas. Busco trucos para Double Dragon II de Nintendo. Llamar al 922-44 41 56 de lunes a viernes de 15.00 h. a 18.00 h. Sábados y domingos todo el día.
Azor Hernández
Fuencaliente. La Palma.
Santa Cruz de Tenerife
Ref.i361

Cambio juegos MD: Andre Agassi, Fatal Fury, Super Monaco 2, Turbo Out Run, WWF y Dragon Fury. Si te interesa escribe a Carlos II, 21, 3º D. Villaviciosa de Odón. Madrid. ¡No olvides de mandarme tu teléfono de contacto!
Manuel Salvador Ruz
Villaviciosa de Odón.
Madrid
Ref.i362

Cambio Master System II con Sonic II, Sonic, Alex Kidd, Asterix y Tom y Jerry (sin caja) por una Megadrive con Street Fighter II o Fatal Fury o Street of Rage II. Llamar al teléfono 948-51 02 74.
Iker Oronoz
Leiza. Navarra
Ref.i363

Cambio Game Boy con 20 juegos por una Megadrive con el Sonic y dos control-Pad. También la vendo. Sólo Tenerife. Teléfono: 65 22 23.
Jonathan Medina
Santa Cruz de Tenerife
Ref.i364

CONTACTOS

Me gustaría formar un Club de aficionados de la Mega Drive, CD ROM, Game Gear o Super Nes. Sólo Santiago de Compostela. Tel. 59 46 35.
José Manuel Bar
S. de Compostela. La Coruña
Ref.C122

Tablón de Sonic - Normas de participación

En "El tablón de Sonic" cualquiera puede poner tu anuncio gratuito, para ello basta con enviar el cupón (valen fotocopias). Es imprescindible que indiques correctamente tu dirección y número de teléfono para que el anuncio sea publicado.

Los cupones deben enviarse a: MEGAFORCE/TABLON DE SONIC
Avantgarde Publicaciones
C/Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona

TABLON DE SONIC

MEGADRIVE ☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR ☐

☐ Compra ☐ Venta ☐ Intercambio ☐ Contacto Nº 25



¿Que tal amigos? Me imagino que muchos de vosotros ya estais disfrutando de mi super tercera parte y es posible que os quedeis atascados en alguna fase, por lo que si teneis alguna duda, escribidme una carta a: MEGAFORCE/Correo de Sonic
C/Córcega 267 Principal 2ª 08008 Barcelona

Hola Sonic, quisiera que me contestaras a unas preguntas.
1- ¿Saldrá en Megadrive el juego Streets of Rage 3? ¿Cuándo?
2- ¿Sabéis si alguien, por casualidad, sepa como acabarse el juego de Streets of Rage 2 en el nivel "manía"?
3- ¿Tenéis algún truco del anterior juego mencionado, que no sea el de elegir al mismo personaje, ni elegir nueve vidas, ni el del nivel que quieras?
Miguel J. Sala
Barcelona

1- Efectivamente los chicos de la saga Streets of Rage vuelven a la carga con lo que parece ser la tercera y definitiva parte cuyo lanzamiento está previsto para este mismo mes de Abril. La principal novedad es la inclusión de un nuevo personaje que viene a suplantar a Max, que según el argumento de la historia es abatido por el siempre insistente Mister X. Este personaje, cuyo nombre es Zan, es de aspecto anciano y movimientos lentos pero de gran potencia debido a sus golpes con descargas eléctricas que deja fuera de combate al más pintado. Por lo demás, el juego sigue la misma línea que las anteriores partes.
2- La cuestión no es saber, sino tener bastante práctica y memorizarse las posiciones por las que vienen los enemigos y la más importante: jugar mucho...
3- Existe uno para obtener una vida. Nada más empezar la partida retrocede hacia atrás y dale al botón B. Obtendrás una vida extra.



¡Hola Sonic! ¿Qué tal estás? Me he comprado el Streets of Rage y llego al Round 8. Al llegar al final de éste round, se ve una puerta, de donde salen dos mujeres que dan piruetas y no sé como pasármelas.
1- Por favor dime algún truco para poder pasármelas y dime la puntuación que le das a este juego y otros trucos que tengas sobre el juego.
2- ¿Puedes poner más hojas de correo?
3- Si tuvieras que comprar un juego ¿cuál te comprarías?: Streets of Rage, Batman Returns, Tortugas Ninja o Out Run.
Un sincero saludo.
Carlos Antonio Herrera
Sevilla

1- Lo más efectivo con estas mujeres tan inquietas es el salto con patada o colocarte de espaldas a ellas y, cuando veas que se acercan a atacarte, golpearles con el puñetazo o patada de reverso. La puntuación que le doy es de un 95% (mención especial a la adicción que crea y la música). En cuanto a los trucos que tengo disponibles sobre este juego son los siguientes: Antes de encender la consola, pulsa a la vez en el control pad 2 ARRIBA y A/B. Ahora enciende la consola, y sin soltar los botones ve a la pantalla de options con el primer mando. De esta manera, podrás elegir de una a nueve vidas, el stage y dos nuevos niveles de dificultad: –Very Easy (Muy fácil), –Mania (Superdifícil, sólo para expertos). Para jugar los dos con el mismo personaje, hay que mantener pulsado el botón B y dar a la derecha en el pad uno, o también el botón B e izquierda con el controlador 2. Manténlos apretados y pulsa C en el panel dos, ten todo

pulsado y cuando aparezca la primera pantalla de opción, déjala pasar. Elige el modo de dos jugadores y podréis elegir al mismo personaje. Para obtener una vida, nada más empezar la partida retrocede hacia atrás y dale al botón B. Obtendrás una vida extra. Además, si tienes problemas con el monstruo de la tercera fase, coge el sable y nada más verle aparecer, empieza a darle al botón B sin moverte del sitio. De esta manera lo matarás enseguida.

2- Eso es lo que yo quisiera, todo depende de vosotros y de las ganas e ilusión que tengáis en ampliar esta sección.

3- Me quedaría sin duda con Streets of Rage y Out Run (ya que este último es un clásico que deberías tener en tu videojuegoteca).

¡Hola Sonic!, me llamo Félix y tengo una Megadrive. Lo que de verdad me gustan son los juegos deportivos y en especial los de fútbol. Quisiera preguntarte cuándo sale al mercado el Fifa Soccer, su precio y si de verdad va a ser mejor que el Super Kick Off. Para mí el mejor juego de fútbol hasta ahora realizado. Luego quisiera que me dijeras cuáles son los mejores cartuchos de los siguientes deportes: baloncesto, hockey sobre hielo, fútbol americano, tenis, golf, boxeo y béisbol. Gracias por tus respuestas y adelante con vuestra revista.

Félix Ayesa
Pamplona

Este juego ya está disponible en las tiendas sobre unas 9.000 ptas. Si has podido observar en nuestros previews y zappings de anteriores revistas, lo primero que impresiona es su alta calidad, su gran manejabilidad y opciones, todo un lujo para los amantes del fútbol. Aquí tienes esa lista de los mejores juegos (para mí) deportivos con su correspondiente género:

Baloncesto: NBA JAM
Hockey hielo: NHL HOCKEY 94
Fútbol americano: JOE MONTANA´S FOOTBALL
Tenis: (No me gusta ninguno)
Golf: PGA GOLF
Boxeo: GREATEST HEAVYWEIGHT



Béisbol: (No, gracias...)

Hola Sonic, me llamo Néstor, tengo una Game Gear y quería preguntar si hay algún truco para el Sonic uno. Estoy en un lío porque pronto me voy a comprar un juego y no se cuál comprarme, si el Jurassic Park o el Sonic 2. ¿Cuál me aconsejarías? También te quería preguntar si al final saldrá Dragon Ball Z. ¿Qué precio tendrá para Game Gear?

Nestor Díaz
Ibiza, Baleares

Hoy estás de suerte porque te voy a facilitar todos los trucos que tengo disponibles para Sonic 1.

En Green Hill zone ve hacia la derecha mirando cada palmera porque una de ellas tiene un Sonic extra.

En Bridge Zone, para conseguir la Chaos Esmerald, quédate en el puente y espera a que caiga, entonces salta hacia el borde izquierdo para conseguirla.

En el Act 3 de este último nivel, para matar al Dr. Robotnik, mantén apretado el botón de dirección hacia abajo para que puedas golpearle. Si te colocas justo encima de él no te podrá golpear con las bolas de fuego.

En la Jungle Zone, la esmeralda se consigue de la siguiente manera; dirígete a la derecha hasta que veas la vida extra de la cascada; coge el camino de abajo hasta llegar al tronco que se mueve hacia adelante y hacia atrás; sigue recto hasta llegar a los troncos que caen de la cascada; ve a la derecha y verás un tronco flotando; continúa a la derecha hasta el próximo tronco que caiga de la cascada; salta sobre él y baja por la catarata; verás una orilla a la izquierda; salta a ella y llegarás a otro tronco que flota en el agua; ve hacia la izquierda y encontrarás la esmeralda. En la Laberynth Zone, en el Act 3, si quieres conseguir una vida extra haz correr a Sonic a toda velocidad para saltar al pasillo de la habitación que está en la esquina superior izquierda. La vida está al final del pasillo. Para vencer al último boss que está en la Sky Base (el Dr. Robotnik), colócate lo más a la izquierda que puedas, corre y salta sobre el malvado doctor apartándote enseguida para evitar sus bolas eléctricas. Tendrás que repetir esta operación entre 10 y 15 veces para acabar con él. En el tercer mundo de puentes, al empezar, ve a la izquierda en vez de ir a la derecha, encontrarás una vida. En el segundo mundo de Scop Brain, para encontrar la joya, en el momento de la ramificación del camino para ir hacia arriba o hacia abajo elige ir hacia arriba y luego baja hasta el tercer punto y ve a la derecha.

En el segundo mundo de Sky Base, en lugar de ir a la derecha al principio, da un rodeo por la izquierda, donde el precipicio. Encontrarás una plataforma móvil que te llevará hasta un lugar donde hay una vida y un diamante.

En cuanto a tu lío con la decisión de comprar uno de los juegos que me mencionas, me decantaría primero por Sonic 2. Efectivamente ha salido una versión de Dragon Ball para Megadrive, pero no para Game Gear (y la verdad, lo veo un poco difícil que salga por el mismo motivo que no salió el Street Fighter 2: la conversión sería un fracaso en los aspectos técnicos y de jugabilidad).



¿Qué tal Sonic? Espero que no sea mucha molestia que me respondas a estas preguntitas:

1- ¿Tienes algún truco para elegir fase, o ser invencible, tener tiempo infinito o vidas ilimitadas en el dichoso Devilish?

2- ¿Cuántos bits tiene mi Game Gear? Estoy más que harto de que por un oído me digan 16 bits y que por otro me suelten 8 bits o bitios (por si hay alguien moralista que diga que hay que hablar castellano puro).

Pedro Díaz
Salamanca

1- No tengo de momento ninguno de los trucos que me mencionas para este juego, pero si te puedo aconsejar en algunas fases: Para destruir al hombre murciélago del nivel dos, pon la raqueta más alta, y así le golpearás más veces. El nivel 4 tiene un monstruo al que vencerás si te pones en la esquina con la pelota y haces un cuadrado con la raqueta.En el final del nivel 8, puedes poner la raqueta arriba del todo con la pelota y pasar por encima de la cabeza del monstruo varias veces, durante un buen rato. Se romperán sus patas y, una vez inmóvil, apunta a la cabeza hasta que se muera.

2- Tiene 8 bits. Ni más ni menos.

¡COMPLETA TU



MEGAFORCE Nº1


MEGAFORCE Nº2


MEGAFORCE Nº3


MEGAFORCE Nº4


MEGAFORCE Nº5


MEGAFORCE Nº6

MEGADOSSIERS APARECIDOS HASTA EL MOMENTO

DOSSIERS	VERSION	REVISTA	PAGINA
ALISIA DRAGOON	MD	5	10
ASTERIX	MS	1	16
AX BATTLER	GG	4	16
BART SIMPSONS VS SPACE MUTANTS	MD	9	68
BATMAN	MD	6	66
BATMAN RETURNS	GG	11	38
CHUCK ROCK	MS	8	24
ECCO THE DOLPHIN	MD	14	34
ECCO THE DOLPHIN (2ª parte)	MD	15	30
FANTASIA	MD	4	31
FLASHBACK	MD	17	24
GUNSTAR HEROES	MD	22	42
GUNSTAR HEROES (2ª parte)	MD	23	53
GLOBAL GALDIATORS	MD	21	38
GREENDOG	MD	7	24
JAMES POND 2 (1ª parte)	MD	1	62
JAMES POND 2 (2ª parte)	MD	2	70
JUNGLE STRIKE	MD	18	46
JUNGLE STRIKE (2ª parte)	MD	19	83
KENSEIDEN	MS	2	48
KID CHAMELEON	MD	3	13
MASTER OF DARKNESS	MS	12	32
NINJA GAIDEN	GG	1	46
PRINCE OF PERSIA	MS	8	40
SHADOW DANCER	MD	2	12
SHADOW OF THE BEAST II	MD	12	68
SHINOBI II	GG	10	32
SONIC 2	MD	13	48
SONIC 2	MS	16	42
SPIDERMAN	MS	9	38
STRIDER	MS	3	52
TAZMANIA	MD	6	28
TERMINATOR	MD	7	62
TINY TOON	MD	19	46
TINY TOON (2ª parte)	MD	20	38
TOKI	MD	5	62
WONDERBOY 3	GG	4	74
WONDERBOY V	MD	2	24
WONDERBOY V (2ª parte)	MD	3	74


MEGAFORCE Nº13


MEGAFORCE Nº14


MEGAFORCE Nº18


MEGAFORCE Nº19


MEGAFORCE Nº20


MEGAFORCE Nº21


MEGAFORCE Nº22


MEGAFORCE Nº23

¡...U COLECCION!


MEGAFORCE Nº7


MEGAFORCE Nº8


MEGAFORCE Nº9


MEGAFORCE Nº10


MEGAFORCE Nº11


MEGAFORCE Nº12


MEGAFORCE Nº15


MEGAFORCE Nº16


MEGAFORCE Nº17

STOCKS LIMITADOS, PIDE TU NÚMERO ¡¡¡YA!!!

HOJA DE PEDIDO

Envia esta hoja a **MEGAFORCE**, C/Córcega 261, Pral.2ª, 08008 BARCELONA

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº5 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ nº10 ☐ nº11 ☐ nº12

☐ nº13 ☐ nº14 ☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19 ☐ nº20 ☐ nº21 ☐ nº22 ☐ nº23 ☐ nº24

Enviar junto a la hoja talón con el importe total de las revistas que quieres. El precio de cada revista es de 350 ptas. Escribe a continuación la cantidad total del cheque, a nombre de Avantgarde Publicaciones: ________ pts.

Nombre: ____________ Apellidos: ____________

Dirección: ____________

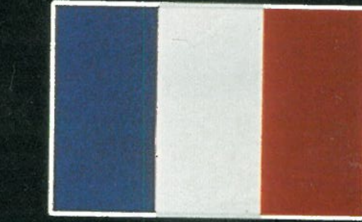
Código Postal: ______ Población: ____________ Provincia: ____________

Teléfono: ____________ Edad: ______

Tienes una: ☐ MASTER SYSTEM ☐ MEGADRIVE ☐ GAME GEAR ☐ MEGA CD

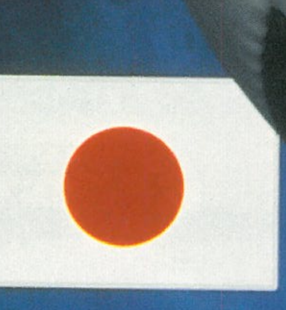
¡ES LO MAS REAL!



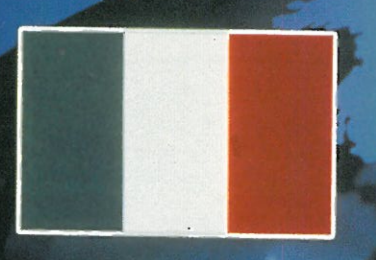














CHAMPIONS
WORLD CLASS SOCCER™
El mejor simulador de fútbol

Acclaim®

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



AMPIONS WORLD CLASS SOCCER™ IS A TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT TM & © 1994 ACCLAIM ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. ACCLAIM IS A DIVISION F ACCLAIM ENTERTAINMENT ® & © 1994 ACCLAIM ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. SEGA AND MEGA DRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTREPRISES, LTD. SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCTS SEALS AND OTHER MARKS ARE TRADEMARKS OF NINTENDQ. ALL RIGHTS RESERVED.